BELLEZZA LETALE

VIVI UNA STORIA EPICA, FATTA D'AMORE, OSSESSIONI E VENDETTA

- L'ECCEZIONALE GRAFICA IN 3D FA USO DEI PIÙ MODERNI EFFETTI DI LUCE, RISALTANDO AL MASSIMO I PARTICOLARI DI UNA SPLENDIDA AMBIENTAZIONE.
- CRISTALLIZZA I NEMICI, TELETRASPORTATI E SCOPRI AREE SEGRETE E TESORI NASCOSTI.
- COMBATTIMENTI CON PIÙ PERSONAGGI: ATTACCA I NEMICI CON QUATTRO GUERRIERI CONTEMPORANEAMENTE E SCATENALI IN DEVASTANTI ATTACCHI COMBINATI.
- ATTRAVERSO I POTERI SPECIALI DELLE VALCHIRIE POTRAI SCONFIGGERE GLI DEI IN PERSONA.

16+ TM

www.pegi.info

www.valkyrieprofile2.it

SQUARE ENIX

www.square-enix.com

Pubblicato da Square Enix Ltd.

GIOCO E MANUALE IN ITALIANO.

DOLBY PRO LOGIC II

1 o 2 giocatori • Memory Card (8MB) (per PlayStation®2): 67KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: solo levette analogiche • Compatibile con funzione di vibrazione

" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. © 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da tri-Ace Inc. Illustrazioni dei personaggi: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX e il logo SQUARE ENIX sono marchi registrati o marchi di Square Enix Co., Ltd. Dolby, Pro Logic e il simbolo della doppia D sono marchi registrati di Dolby Laboratories. Library programs © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Pubblicato da SQUARE ENIX LTD. Sviluppato da tri-Ace Inc.

DVD ROM

5 060121 821859

SLES 54647

1821859

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo

PAL

PlayStation®2

VALKYRIE PROFILE® 2 SILMERIA

PlayStation®2

PAL

VALKYRIE PROFILE® 2

SILMERIA

16+ TM

www.pegi.info

SQUARE ENIX®

VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA
SLES-54647
PAL
DVD ROM
SQUARE ENIX
www.square-enix.com
Pubblicato da Square Enix Ltd.
www.valkyrieprofile.eu.com
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria.
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da tri-Ace Inc. Illustrazioni dei personaggi: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX e il logo SQUARE ENIX sono marchi registrati o marchi di Square Enix Co., Ltd. Dolby, Pro Logic e il simbolo della doppia D sono marchi registrati di Dolby Laboratories. Pubblicato da SQUARE ENIX LTD. Sviluppato da tri-Ace Inc. Library programs
© 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.
PlayStation 2

SLES - 54647
5060121821859/1

VINCI FANTASTICI PREMI

SQUARE ENIX®

CONTRIBUISCI A CREARE I VIDEOGIOCHI DEL FUTURO! COMPILA E SPEDISCI LA CARTOLINA PER VINCERE FANTASTICI PREMI!

PER PARTECIPARE È SUFFICIENTE COMPLETARE IL MODULO SOTTOSTANTE E INVIARLO PER POSTA, OPPURE REGISTRARSI ONLINE ALL'INDIRIZZO

WWW.SEREGISTRATION.COM

NOME: **COGNOME:**

INDIRIZZO:

CITTÀ: **CAP:**

PAESE:

TELEFONO: (GIORNO) / (SERA)

EMAIL:

CELLULARE:

SESSO: MASCHIO ☐ **/FEMMINA** ☐ **DATA DI NASCITA** (GG/MM/AAAA):

1. QUALE GIOCO HAI ACQUISTATO?

2. DOVE OTTIENI INFORMAZIONI SUI GIOCHI? DAI UN VOTO DA 0 A 10 ALLE SEGUENTI VOCI, IN BASE ALLA LORO UTILITÀ.

☐ Articolo su rivista di videogiochi ☐ Pubblicità su rivista di videogiochi ☐ Articolo su sito web di videogiochi ☐ Pubblicità su sito web di videogiochi

☐ Articolo su rivista lifestyle ☐ Pubblicità su rivista lifestyle ☐ Articolo su sito web generico ☐ Pubblicità su sito web generico

☐ Spot televisivo ☐ Demo giocabile ☐ Trailer ☐ Esposizione in negozio

3. QUALI CONSOLE POSSIEDI?

☐ PSP® ☐ PlayStation®2 ☐ PLAYSTATION®3

☐ Wii™ ☐ Xbox 360™ ☐ PC ☐ Nintendo DS™

4. QUANTI GIOCHI COMPRI OGNI ANNO?

☐ 1-5 ☐ 6-10 ☐ 11-20 ☐ 21+

5. IN GENERE, DOPO QUANTO TEMPO DALLA DATA DI USCITA COMPRI UN GIOCO?

☐ Lo importo dall'estero ☐ Il giorno d'uscita ☐ Entro una settimana dall'uscita ☐ Entro un mese dall'uscita

☐ Tre mesi dopo la data di uscita ☐ Aspetto la versione economica ☐ Quando capita ☐ Non saprei

6. DAI UN VOTO DA 0 (SCARSO INTERESSE) A 10 (ALTO INTERESSE) A CIASCUNA DI QUESTE CARATTERISTICHE:

☐ Grafica ☐ Sonoro ☐ Storia ☐ Giocabilità ☐ Livello di difficoltà ☐ Modalità online ☐ Confezione

7. QUALE TIPOLOGIA DI GDR PREFERISCI? DAI UN VOTO DA 0 A 10.

☐ GDR con combattimenti in tempo reale ☐ GDR con combattimenti a turni ☐ GDR strategico a turni

☐ GDR strategico in tempo reale ☐ MMORPG

8. OLTRE AI GDR, QUALI SONO I TUOI GENERI PREFERITI? DAI UN VOTO DA 0 A 10.

☐ Azione/Avventura ☐ Guida ☐ Picchiaduro ☐ FPS

☐ Puzzle ☐ Simulazione ☐ Strategia

9. SE HAI UNA CONNESSIONE INTERNET A BANDA LARGA, INDICANE LA VELOCITÀ:

☐ Fino a 1 Mb/s ☐ Fino a 2 Mb/s ☐ Fino a 4 Mb/s ☐ Fino a 10 Mb/s

☐ Oltre 10 Mb/s ☐ Non saprei ☐ Non ho una connessione internet a banda larga

Nome di uno dei genitori se hai meno di 16 anni: _____

Se hai meno di 16 anni, chiedi a uno dei tuoi genitori o tutori di firmare qui sotto:

_____

Potremo contattarti via posta ordinaria, e-mail o sms, così sarai sempre aggiornato sulle ultime novità, offerte, e altre notizie dal mondo Square Enix. Se non vuoi ricevere questo tipo di informazioni, contrassegna questa opzione. ☐ I dati personali raccolti sul sito sono elaborati ai sensi del Data Protection Act sottoscritto da Square Enix Ltd., PO BOX 60257, 2nd Floor, London, EC2P 2BU.

Termini e condizioni: Il termine ultimo per le iscrizioni è il 30/11/07. I premi in palio sono già stati decisi e non possono essere cambiati. Gli impiegati Square Enix, agenzie, contraenti o qualunque persona associata a questa promozione non può partecipare al concorso. Un'estrazione casuale deciderà i vincitori in data 14/12/07. I vincitori riceveranno una notifica entro 14 giorni dalla data dell'estrazione. La decisione dell'organizzatore è definitiva e non vi saranno eccezioni. È consentita una sola registrazione per persona, compilando l'apposita cartolina, oppure via web. La cartolina dovrà pervenire a destinazione entro la data di scadenza del concorso. Non saranno accettate registrazioni pervenute in ritardo, incomplete, o perse a causa del servizio postale, motivi tecnici o altro. Non saranno accettate iscrizioni in blocco da parte di commercianti, associazioni di consumatori o terzi. Nei limiti previsti dalla legge, Square Enix Limited e i suoi affiliati non si assumono alcuna responsabilità, di nessun tipo, relativamente al concorso o ai premi, inclusa, ma non limitatamente a, la responsabilità per danni a persone e/o qualsiasi perdita o danno ai beni (eccetto nel caso in cui siano causati da negligenza da parte di Square Enix Limited). È possibile conoscere i nomi dei vincitori spedendo una busta preaffrancata e preindirizzata a Square Enix, PO Box 7260, Hook RG27 8ZS entro 6 settimane dalla scadenza del concorso. Per qualsiasi questione legale si farà riferimento alla legislazione inglese, inoltre la corte inglese avrà giurisdizione su qualsiasi caso legato a questa iniziativa. ORGANIZZATORE: Square Enix Ltd, PO BOX 60257, 2nd Floor, London, EC2P 2BU.

©2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da tri-Ace Inc. Illustrazioni dei personaggi: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX e il logo SQUARE ENIX sono marchi registrati o marchi di Square Enix Co., Ltd.

SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX
PO BOX 7260
HOOK
RG27 8ZS
ENGLAND

VALKYRIE PROFILE® 2
SILMERIA

VIVI L'ESPERIENZA DI GIOCO SUPREMA SULLA TUA PSP™

VALKYRIE PROFILE®
LENNETH

SQUARE ENIX®
www.square-enix.com
Pubblicato da Square Enix Ltd.

12+
www.pegi.info

WWW.VALKYRIEPROFILE.IT

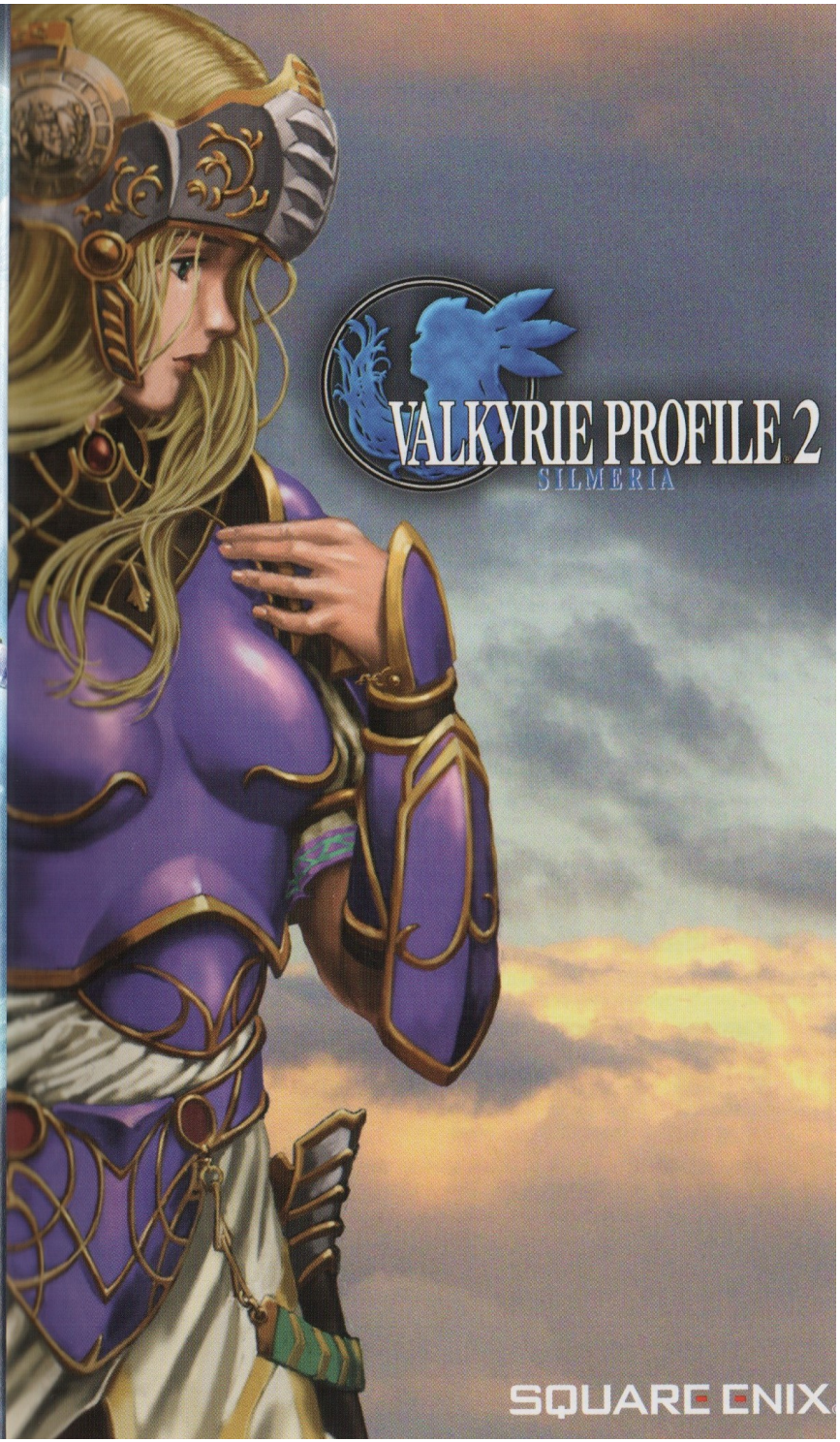
© 1999, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati. / Sviluppato da tri-Ace Inc. / Character design : PRODUCTION I.G LENNETH, VALKYRIE PROFILE, SQUARE ENIX e il logo SQUARE ENIX sono marchi registrati o marchi di Square Enix Co., Ltd.

PSP™
PlayStation®Portable

SLES - 54647

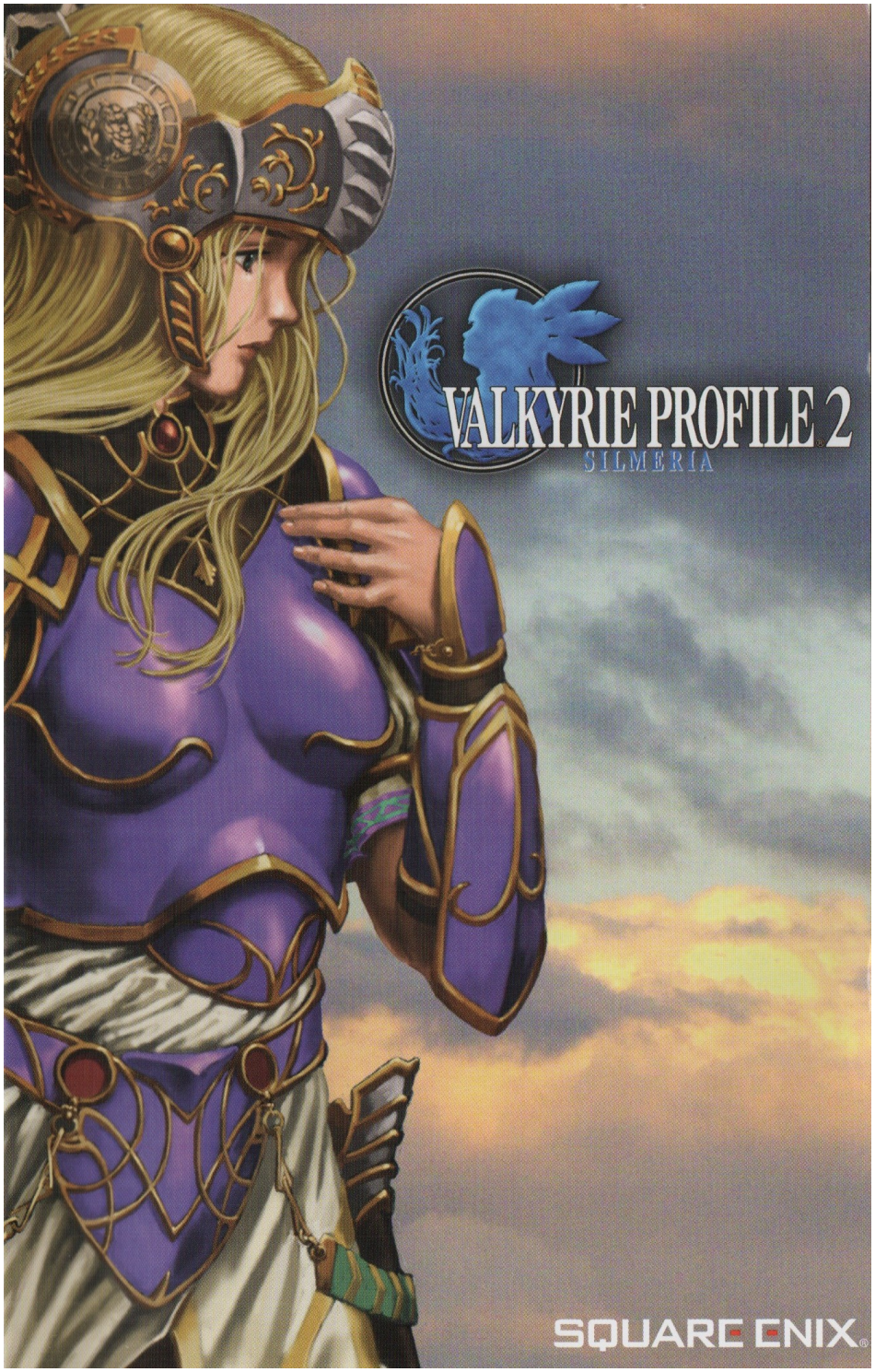
"PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati.

5060121821859



VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA

SQUARE ENIX®


VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA
SQUARE ENIX

Precauzioni

Il disco contiene software per la PlayStation®2. • Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation®2 per il mercato PAL. • Non può essere utilizzato con altre versioni della PlayStation®2. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation®2 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. • Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido e asciutto. Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service Numbers.) si trova sul retro di questo manuale.

Cos'è il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI?

Pan European Games Information (PEGI) è il sistema di classificazione per fasce d'età relativo ai videogiochi applicato in Europa (ad eccezione dei Paesi in cui la legge in vigore prevede l'applicazione di altri sistemi). Il sistema PEGI è composto da due elementi distinti ma complementari. Il primo concerne la classificazione delle fasce d'età:

Il secondo prevede l'uso di icone che descrivono il tipo di contenuto del gioco. Il numero di icone che appare sulla confezione varia a seconda del gioco. La fascia d'età attribuita al gioco è adeguata alla natura del contenuto proposto. Le icone sono:

VIOLENZA VOLGARITÀ PAURA SESSO DROGA DISCRIMINAZIONE

Il sistema PEGI permetterà a genitori e a chi acquista giochi per bambini di scegliere i prodotti adeguati all'età dei giocatori. Per ulteriori informazioni, è possibile visitare il sito http://www.pegi.info

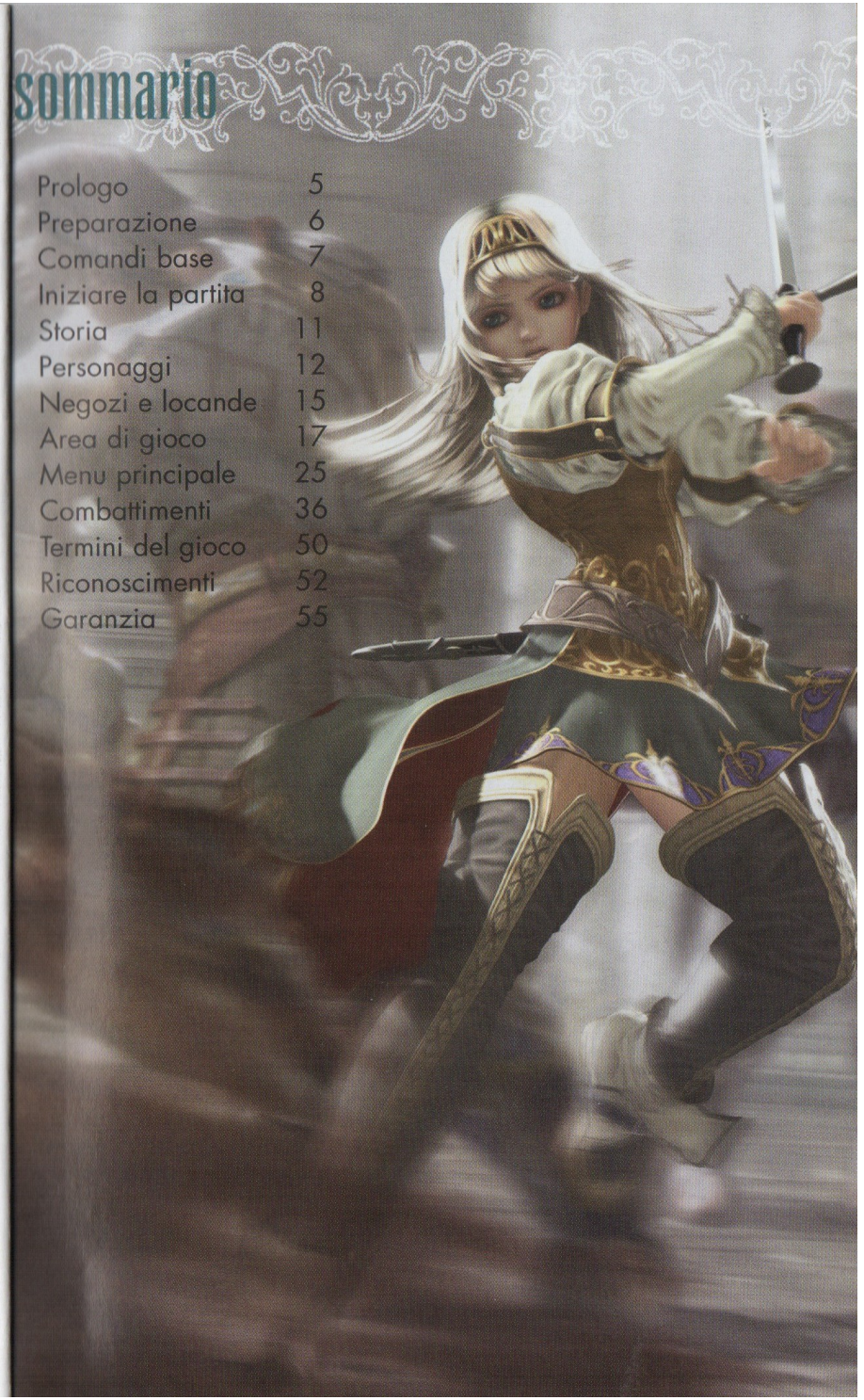
SLES-54647

1 o 2 giocatori • Memory Card (8MB) (per PlayStation®2): 67KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: solo levette analogiche • Compatibile con funzione di vibrazione

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati.
Sviluppato da tri-Ace Inc. Illustrazioni dei personaggi: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX e il logo SQUARE ENIX sono marchi registrati o marchi di Square Enix Co., Ltd. Programmi libreria (©) 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. su licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO DOMESTICO. Sono vietati la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la vendita, l'uso in sale giochi, l'uso a scopo di lucro, la trasmissione radiotelevisiva, l'esibizione in pubblico e la trasmissione, l'accesso o l'utilizzo tramite Internet, via cavo o altri mezzi di telecomunicazione non autorizzati. Sono vietate la distribuzione e l'estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio di fabbrica o elemento tutelato dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. Pubblicato da Square Enix Ltd. Sviluppato da tri-Ace Inc.

sommario

Prologo 5
Preparazione 6
Comandi base 7
Iniziare la partita 8
Storia 11
Personaggi 12
Negozi e locande 15
Area di gioco 17
Menu principale 25
Combattimenti 36
Termini del gioco 50
Riconoscimenti 52
Garanzia 55



prologo

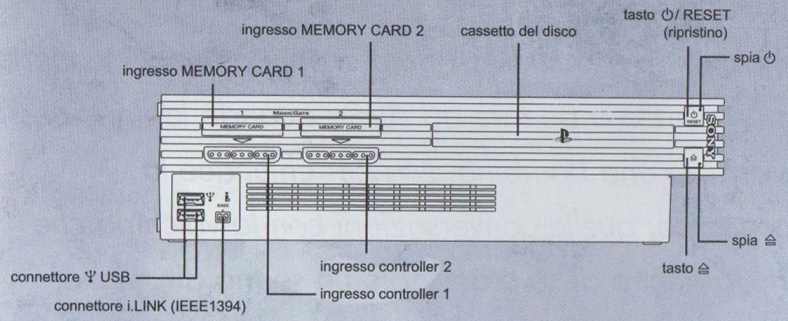
Ben sapendo che Odino prima o poi l'avrebbe scoperta, Silmeria iniziò a parlare ad Alicia quando la Principessa era ancora una bambina. Ma per chiunque la circondasse, quelle conversazioni con la valchiria che portava dentro di sé erano solo un segno di pazzia.

Suo padre, re Barbarossa di Dipan, la fece allora portare lontano dal regno, in un castello antico e isolato dove la Principessa fu costretta a vivere in esilio.

Ma alla fine è accaduto l'inevitabile: Odino ha scoperto che Silmeria si è risvegliata e i suoi servitori stanno andando a cercarla.

Un'umana e una dea, due anime unite da una strana sorte, ora dovranno affrontare la punizione divina. La ruota del loro sfortunato destino ha iniziato inesorabilmente a girare.

preparazione



ATTENZIONE: Non tutti i tipi di console PlayStation®2 potrebbero corrispondere alla figura. I proprietari di sistemi PlayStation®2 serie SCPH-70000 possono consultare il manuale d'istruzioni fornito con il sistema.

Prepara il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®2 secondo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. Assicurati che l'interruttore MAIN POWER (situato sul retro della console) sia sulla posizione spenta. PRIMA di accendere la console, collega un controller analogico (DUALSHOCK®2) all'ingresso controller 1 e altre periferiche secondo necessità. Non è consigliabile inserire o rimuovere periferiche quando la console è accesa.

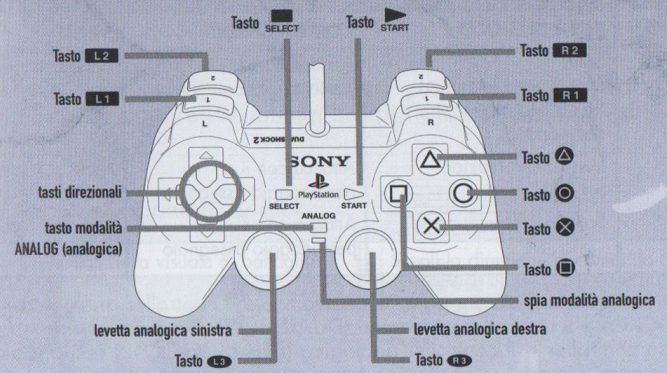
Spingi l'interruttore MAIN POWER sulla posizione accesa e premi il tasto ⏻/RESET. Premi il tasto ⏏ quando la spia ⏻ è verde per aprire il cassetto del disco e inserisci il disco di VALKYRIE PROFILE®2: SILMERIA nel cassetto del disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Premi nuovamente il tasto ⏏ per chiudere il cassetto del disco e, infine, premi nuovamente il tasto ⏻/RESET prima di iniziare a giocare.

ATTENZIONE: Le informazioni contenute in questo manuale sono corrette al momento di stampa. Alcuni cambiamenti minori potrebbero essere però apportati nelle ultime fasi di sviluppo e alcune schermate, provenienti da versioni non finali, potrebbero differire leggermente da quelle presenti nel gioco.

Memory card (8MB) (per PlayStation®2)

ATTENZIONE: In questo manuale, il termine "memory card" è utilizzato per descrivere la memory card (8MB) (per PlayStation®2) - (SCPH-10020 E).
Le memory card con codice di prodotto SCPH-1020 E, progettate per l'uso con software in formato PlayStation®, non sono compatibili con questo gioco.

Per salvare progressi e impostazioni di gioco, inserisci una memory card nell'ingresso MEMORY CARD 1 del tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®2. Puoi caricare dati di gioco salvati dalla stessa memory card o da qualsiasi memory card contenente dati di gioco già salvati. Sono necessari almeno 67 KB di spazio libero su una memory card per salvare i dati di gioco. I dati delle impostazioni saranno caricati automaticamente all'avvio del gioco.



comandi base

COMANDO	AREA DI GIOCO	COMBATTIMENTI	MENU
Tasto L1	Ingrandisci (guardando la mappa dell'area)	Cambia la posizione della visuale	Cambia pagina
Tasto L2	Non utilizzato	Modalità di scelta obiettivo	Cambia giocatore
Tasto R1	Mostra o nascondi la mini mappa Riduci (guardando la mappa dell'area)	Scatto	Cambia pagina
Tasto R2	Mostra o nascondi la mappa	Cambia la visuale del radar	Cambia giocatore
Tasto L3	Non utilizzato	Ricarica i PA	Non utilizzato
Tasto R3	Non utilizzato	Cambia la modalità della visuale	Non utilizzato
Tasti direzionali ⬆⬇⬅➡	Movimenti	Cambia il personaggio controllato (⬅➡) Suddividi in gruppi (⬆⬇)	Sposta il cursore
Levetta analogica sinistra	Movimenti	Movimenti	Sposta il cursore
Levetta analogica destra	Non utilizzato	Sposta la visuale	Non utilizzato
Tasto START	Salta evento/ Metti in pausa la partita	Metti in pausa la partita	Non utilizzato
Tasto SELECT	Mostra il menu	Apri il menu di battaglia	Torna all'area di gioco
Tasto ✕	Parla/Esamina Cambia visuale (guardando la mappa dell'area) Rotea la spada	Attacca con il personaggio assegnato	Seleziona/Conferma

COMANDO	AREA DI GIOCO	COMBATTIMENTI	MENU
Tasto ○	Salta Mostra tutta la mappa (guardando la mappa del mondo)	Attacca con il personaggio assegnato	Annulla
Tasto △	Mostra informazioni sui sigilli	Attacca con il personaggio assegnato	Apri i sottomenu
Tasto □	Scaglia i fotoni	Attacca con il personaggio assegnato	Ordina il menu con diversi criteri

ATTENZIONE: Questo titolo supporta esclusivamente il controller analogico (DUALSHOCK®2). Il controller analogico (DUALSHOCK®2) deve essere inserito nell'ingresso controller 1. Il controller analogico (DUALSHOCK®2) è impostato automaticamente in modalità analogica (spia: accesa).

Puoi cambiare le impostazioni dei tasti nel menu impostazioni (p.9). Durante i combattimenti, ○, ✕, □, e △ saranno assegnati a un membro del tuo gruppo. Premi un tasto per sferrare l'attacco del personaggio corrispondente.

iniziare la partita

Iniziando il gioco, ti verrà mostrato il filmato introduttivo ed entrerai nella schermata del titolo. Puoi premere il tasto ✕ o il tasto START per saltare il filmato e accedere direttamente alla schermata del titolo.

Avviando il gioco per la prima volta, ti sarà chiesto di impostare il formato dello schermo del tuo televisore. Premi il tasto △ per il formato 4:3 convenzionale oppure il tasto □ per il formato 16:9 widescreen. Selezionando l'opzione widescreen dovrai impostare il tuo televisore sulla modalità schermo intero. Per informazioni, consulta il manuale di istruzioni del televisore.

NUOVA PARTITA

Inizia una nuova partita dall'inizio della storia.

CARICA PARTITA

Continua una partita già iniziata. Seleziona una memory card inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2 e seleziona il file che vuoi caricare.

IMPOSTAZIONI

Per modificare le impostazioni, entra nei menu Gioco, Ambiente o Comandi e seleziona la voce Cambia. Per annullare qualsiasi cambiamento, seleziona Annulla oppure Predefinite per ripristinare i valori iniziali.

GIOCO

Cambia varie impostazioni di gioco.

Comandi orizzontali della visuale di battaglia	Scegli la direzione di comando che muoverà la visuale di battaglia a destra e a sinistra.
Comandi verticali della visuale di battaglia	Scegli la direzione di comando che muoverà la visuale di battaglia in alto e in basso.
Azzerare la visuale di battaglia dopo l'attacco	Imposta la posizione della visuale dopo un attacco sferrato in battaglia.
Saltare le sequenze degli attacchi speciali	Attiva o disattiva l'opzione che permette di saltare le animazioni degli attacchi speciali premendo il tasto ✕ (p. 45).
Conservare gruppi di combattimento	Scegli se mantenere i gruppi utilizzati in battaglia (p. 40). Attivando questa opzione, le impostazioni saranno utilizzate nelle battaglie successive.

AMBIENTE

Cambia impostazioni ambientali come voci, funzione di vibrazione e uscite audio.

Dialoghi eventi	Seleziona se avere Solo audio o Solo testo durante gli eventi. Se preferisci avere entrambi, seleziona l'opzione Audio/testo.
Voci in battaglia	Attiva o disattiva la voce dei personaggi durante i combattimenti.
Vibrazione	Attiva o disattiva la funzione di vibrazione del controller analogico (DUALSHOCK®2).
Formato dello schermo	Scegli il formato tradizionale (4:3) oppure widescreen (16:9).
Audio	Scegli il tipo di uscita audio.
Posizione degli altoparlanti	Regola la posizione dei tuoi altoparlanti. Muovi il cursore e premi il tasto ✕ per selezionare un altoparlante e usa la levetta analogica sinistra o i tasti direzionali per regolarne la posizione. Premi il tasto □ per riprodurre dei campioni audio. Per cambiare la posizione della sorgente audio, usa i tasti L1 e R1.

DOLBY® PRO LOGIC II

Puoi ascoltare l'audio del gioco in modalità surround collegando il connettore DIGITAL OUT (OPTICAL) o il connettore AV MULTI OUT della tua console PlayStation®2 a un impianto sonoro compatibile (amplificatore AV, ecc.). I sistemi con decoder Pro Logic II possono riprodurre audio a cinque canali, mentre i sistemi Pro Logic possono riprodurre audio a quattro canali. Puoi anche ascoltare l'audio del gioco nel tradizionale formato stereo a due canali.

* Per informazioni, consulta il manuale di istruzioni del tuo amplificatore o impianto sonoro.

DOLBY PRO LOGIC II Dolby, Pro Logic e il simbolo della doppia D sono marchi registrati di Dolby Laboratories.

COMANDI

Cambia l'assegnazione dei tasti del tuo controller analogico (DUALSHOCK®2). Usa i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra per selezionare la voce che vuoi cambiare e premi il tasto da utilizzare per quella funzione. Premi il tasto START quando hai terminato le tue modifiche.

SALVARE LA PARTITA

Per salvare la partita, apri il menu nella mappa del mondo e seleziona Dati (p. 36) seguito da Salva, oppure usa uno dei punti di salvataggio (p. 17). Dovrai inserire una memory card con almeno 67 KB di spazio libero nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2.

storia

La nostra storia ha inizio secoli prima delle leggendarie avventure di Lenneth, la Vergine Guerriera.

Silmeria Valkyrja aveva il compito di raccogliere le anime dei caduti per conto di Odino, il Signore degli Aesir. Silmeria lo serviva fedelmente, finché un evento non fece nascere in lei dei dubbi, che infine sfociarono in un'aperta ribellione alle sue leggi.

Odino riconobbe immediatamente il pericolo. Trasmigrò l'anima di Silmeria ed evocò la Vergine Guerriera successiva per sostituirla, ma il Rito Sovrano, cioè l'incantesimo divino utilizzato per trasferire l'anima di Silmeria, non era stato completato.

Silmeria si risvegliò all'interno del corpo della giovane Principessa di Dipan, il cui nome era Alicia.

Le anime delle valchirie non si risvegliano quando sono prigioniere nei corpi dei mortali. Odino non tollera che chi lo sfidi rimanga vivo e cosciente.

Un giorno, Odino scoprirà che la valchiria traditrice è ancora viva e le infliggerà la sua punizione divina...

personaggi

SILMERIA

Una delle tre valchirie, le Vergini Guerriere che comandano il destino. Dopo aver sfidato Odino, Signore degli Aesir, la sua anima fu trasferita con la forza in un corpo umano. Si trova all'interno di Alicia, Principessa di Dipan, e le loro anime coesistono in un solo corpo. Silmeria ha parlato ad Alicia fin da quando la Principessa era una bambina, cercando di prepararla per il loro inevitabile destino.

DUE ANIME, UNA VITA IN COMUNE

ALICIA

È la giovane Principessa del Regno di Dipan e, per quanto possa ricordare, Silmeria le ha sempre parlato. Quelle conversazioni hanno spinto suo padre, re Barbarossa, a esiliarla in un lontano castello in cui è stata costretta a vivere da allora. Il suo animo sensibile è stato segnato dal rifiuto paterno ed è diventata una ragazza timida e mite.

RUFUS

L'ARCIERE DEL DESTINO

È l'arciere che Alicia incontra nel porto di Solde e che diverrà il suo primo alleato. Rufus è a volte modesto, altre anticonformista, ma sempre ironico. Preferisce non parlarne, ma un destino crudele incombe su di lui, un destino che potrebbe essere strettamente legato a quello dei nostri personaggi.

DYLAN

IL FEDELE GUERRIERO

Un einherjar materializzato da Silmeria. È un guerriero pesante vissuto 150 anni fa che ha giurato fedeltà a Dipan. Quando ha saputo che il regno è in pericolo, si è fatto avanti per proteggere e aiutare Alicia. La sua aria da burbero taciturno nasconde un profondo senso dell'onore e la bontà del suo cuore.

LEZARD

IL GIOVANE MAESTRO DI MAGIA

Uno stregone esageratamente garbato che ha acquisito conoscenze e abilità magiche che vanno ben oltre la sua età. Coinvolto inizialmente in alcune ricerche nella capitale Dipan, si unisce ad Alicia e compagni dopo averli salvati da una situazione rischiosa.

LEONE

LA BELLA GUERRIERA CON UN SEGRETO

Una cacciatrice di tesori che incontra Alicia e il suo gruppo durante il loro viaggio. Incuriosita da loro, si offre volontaria per accompagnarli. È una bella donna di animo gentile, ma dietro alle apparenze amichevoli si nasconde un'ombra minacciosa.

ARNGRIM

IL MERCENARIO DIRETTO E IMPULSIVO

Un mercenario al servizio di Leone. È su suo ordine che a malincuore si unisce ad Alicia e compagni. Un combattente dai modi spicci e dal carattere focoso che odia le menzogne e la diplomazia.

negozi e locande

Troverai armerie e locande nelle città e nei villaggi che attraverserai nel corso del viaggio. Potrai spendere un po' di denaro (OTH) per riposare nelle locande o comprare oggetti nei negozi.

LOCANDE

Fermandoti a riposare in una locanda, il tuo gruppo recupererà la totalità dei PV (p. 35) e sarà curato da ogni status alterato (p. 49).

ARMERIE

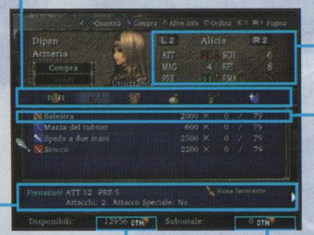
Qui potrai comprare e vendere oggetti. Premi i tasti direzionali ← o → o usa la levetta analogica sinistra per cambiare la categoria di oggetti. Apparirà una lista in cui potrai selezionare gli oggetti e la quantità da comprare o da vendere. Mentre consulti la lista, premi il tasto ● per riordinarla e i tasti L2 e R2 per cambiare personaggio.

ATTENZIONE: quella raffigurata è la schermata di acquisto. Quando venderai degli oggetti, la schermata sarà diversa.

Categoria dell'oggetto
Indica la categoria degli oggetti elencati.

- Tutti
- Armi
- Corazze
- Oggetti
- Accessori
- Oggetti per clienti importanti
- Materie prime

Informazioni sull'oggetto
Premi il tasto △ per sfogliare le informazioni.



Denaro posseduto

Costo totale

Capacità
Mostra i valori aggiornati delle capacità del personaggio, qualora l'oggetto selezionato venga inserito nell'equipaggiamento. (Le capacità aumentate sono indicate in verde, mentre quelle ridotte appaiono in rosso).

Oggetto
Nome dell'oggetto, costo, quantità e massima quantità acquistabile sono indicati qui.

COMPRA GLI OGGETTI PER CLIENTI IMPORTANTI!

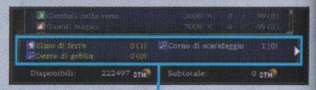
Nelle armerie potresti vedere degli oggetti misteriosi il cui nome è sostituito da punti interrogativi. Si tratta di oggetti per clienti importanti. Molti di questi sono oggetti rari o in numero limitato che si trovano solo in quel negozio. Ti conviene comprarne il più possibile, ecco come fare:

1. DIVENTA UN CLIENTE IMPORTANTE

Per diventare un cliente importante, devi fare spesso acquisti in un negozio. Più acquisti farai, maggiore sarà il numero di oggetti mostrati.

2. RACCOGLI LE MATERIE PRIME

Perché un negozio ti costruisca un oggetto per clienti importanti, dovrai fornirgli le giuste materie prime. Puoi ottenere diversi tipi di materie recidendo certe parti dei mostri che affronterai (p. 46). Per scoprire quali parti forniscono determinate materie prime, leggi gli appunti che troverai nelle armerie.



Materie necessarie

Indica il tipo e la quantità di materie prime richieste per creare l'oggetto. Il numero fra parentesi mostra la quantità di materie prime che possiedi in quel momento.

3. VENDI LE MATERIE PRIME

Quando avrai raccolto le materie prime, vendile al negozio in quantità sufficiente per realizzare il tuo oggetto. Le materie necessarie per crearlo sono indicate in giallo.

4. FAI COSTRUIRE L'OGGETTO

Quando avrai venduto le materie prime al negozio, potrai comprare gli oggetti per clienti importanti che è possibile realizzare con i materiali forniti.

* Non potrai farti costruire un oggetto per clienti importanti se non ne conosci il nome, nemmeno se vendi al negozio le materie prime necessarie.

area di gioco

Attraverserai aree di gioco come rovine, pianure e città in schermate a scorrimento laterale. Muoviti con attenzione e stai all'erta contro i mostri.

INFORMAZIONI SU SCHERMO

Controllerai Alicia, che apparirà al centro dello schermo e, quando non ti troverai in città, troverai anche una mini mappa e dei mostri.

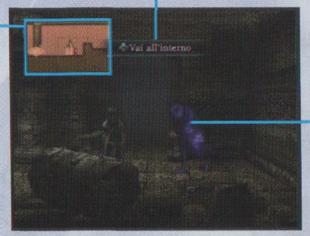
Mini mappa

La mini mappa può essere visualizzata o nascosta utilizzando il tasto R1. Indicherà la posizione dei mostri e altre informazioni importanti.

- La tua posizione
- Area su schermo
- Fotoni (p.20)
- Nemici
- Cristalli
- Energia psichica residua dei nemici
- Sigilli

Indicatore di direzione

Quando appare questa icona, puoi usare i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra per muoverti verso l'interno o verso l'esterno.



Nemico

Puoi iniziare uno scontro con i nemici (p. 36) colpendoli con il tasto ⊗ o semplicemente entrando in contatto con loro. Dopo che un nemico è stato sconfitto, la sua energia psichica residua rimarrà a indicare il luogo della battaglia.

SCHERMATA DI PAUSA

Premi il tasto START nell'area di gioco per entrare nella schermata di pausa. Qui potrai vedere il nome del luogo in cui ti trovi, il numero del capitolo e i tasti assegnati ai comandi.

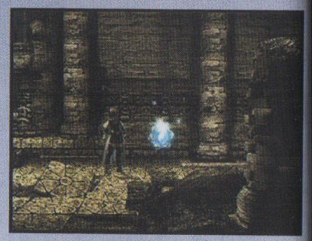
PUNTI DI SALVATAGGIO

Puoi utilizzare i punti di salvataggio per salvare i progressi della tua partita. Premi il tasto ⊗ per salvare oppure entra nel menu e seleziona Dati (p. 36) seguito da Salva.

Punto di salvataggio

PUNTI INFORMAZIONE

Nei punti informazione potrai ricevere delle informazioni utili su come giocare.



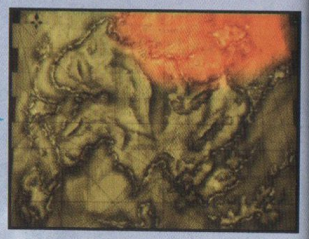
Punto informazione

MAPPA DEL MONDO

Entrerai nella mappa del mondo quando uscirai dalle città o dalle altre aree di gioco. Al suo interno, potrai spostarti da un luogo all'altro selezionando una destinazione con il cursore. Il simbolo [♦] indicherà la posizione attuale di Alicia. Premi il tasto ◉ per vedere Midgard nella sua interezza. Se possiedi la mappa di una regione, potrai anche raggiungere direttamente le zone al suo interno.

Mappa del mondo

Mappa di Midgard



Breve descrizione

Questa finestra contiene informazioni riguardo alla città o alla località selezionata.

AZIONI NELL'AREA DI GIOCO

All'interno dell'area di gioco puoi compiere diverse azioni e per procedere nella partita, dovrai scegliere quelle più adatte per ciascuna situazione.

MUOVERSI

Tasti direzionali o levetta analogica sinistra

In generale, potrai muoverti solamente verso destra o verso sinistra. In certi momenti del gioco, appariranno degli indicatori di direzione come quello nella figura che ti consentono di andare verso l'interno o verso l'esterno.

Accovacciarsi

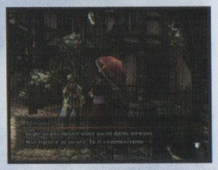
Tasto direzionale ↓ o levetta analogica sinistra in basso

Premi ↓ usando i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra per accovacciarti.

Parlare / Esaminare

Tasto ⊗

Potrai parlare con gli abitanti del mondo di gioco: premi il tasto ⊗ per interagire con loro e usa lo stesso tasto per esaminare eventuali oggetti di interesse.



Aprire sacchi e forzieri

Puoi aprire sacchi e forzieri e prenderne il contenuto avvicinandoti e premendo il tasto ⊗. Fai attenzione: a volte sono difesi da trappole. Se inneschi una trappola, cerca di allontanarti il più rapidamente possibile.

Saltare

Tasto ◉

Salta per raggiungere punti più elevati e per superare gli ostacoli.

Roteare la spada

Tasto ⊗

Rotea la tua spada per spezzare alcuni oggetti oppure i cristalli generati dai fotoni (p. 20). Inoltre, se colpisci un nemico per iniziare uno scontro (p. 36), il tuo gruppo inizierà con il livello massimo di PA (p. 38).

Spingere

Tasti direzionali ←/→ o levetta analogica sinistra

Nelle aree di gioco, incontrerai degli oggetti che possono essere spostati se li spingi. A volte, portandoli nella giusta posizione, potranno attivare dei meccanismi o aprire delle porte. Spesso vale la pena sperimentare queste azioni.

Scagliare fotoni

Tasto ▣

Puoi scagliare fotoni contro i nemici, contro la loro energia psichica residua e contro alcuni oggetti. Così facendo sigillerai il bersaglio all'interno di un cristallo. Usa il tasto direzionale ↑ o muovi la levetta analogica sinistra in alto per mirare a 45° verso l'alto, oppure usa il tasto direzionale ↓ o muovi la levetta analogica sinistra in basso per mirare a 45° verso il basso. I fotoni rimbalzano su pavimenti e pareti.

Cristalli

Puoi utilizzare i cristalli come piattaforme o punti d'appoggio. Toccando un nemico cristallizzato non inizierai uno scontro, ma fai attenzione: dopo un breve periodo di tempo, i cristalli si indeboliscono e infine si spezzano.

Teletrasporto

Dopo aver creato un cristallo con un fotone, scagliane un secondo per scambiare posizione con il cristallo. Puoi utilizzare questo potere per raggiungere punti più alti o luoghi altrimenti inaccessibili. Se tieni premuto il tasto ◉ durante il teletrasporto, potrai saltare a mezz'aria. Usa questa tecnica per raggiungere le sporgenze più alte.

Colpisci il cristallo con un fotone e...

scambierete posizione!

Puoi anche saltare a mezz'aria!

Vedere la mappa dell'area

Tasto R2

Premi il tasto R2 quando sei in un'area di gioco per vedere una mappa delle zone che hai esplorato.

- Posizione attuale
- Ingresso/Uscita
- Punto di salvataggio (p. 17)
- Altare (p. 23)
- Sorgente (p. 23)
- Sigillo con effetti di zona (p. 24)

Percentuale di oggetti raccolti

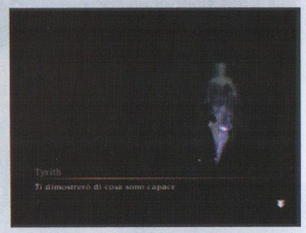
Percentuale di esplorazione dell'area

COMANDI DELLA MAPPA DELL'AREA

↑↓←→ o levetta analogica sinistra	Scorri la mappa
Levetta analogica destra	Ruota la mappa
Tasto ⊗	Cambia la visuale
Tasto R2 o tasto ◉	Torna al gioco
Tasto L1	Ingrandisci
Tasto R1	Riduci
Tasto START	Schermata di pausa
Tasto SELECT	Riporta la visuale nella posizione predefinita

MATERIALIZZARE GLI EINHERJAR

Nelle aree di gioco potrai trovare delle reliquie appartenute agli einherjar che ora dormono dentro Alicia. Esaminandole ed effettuando la materializzazione, questi appariranno per combattere al suo fianco. Più reliquie troverai, maggiore sarà il numero di alleati a tua disposizione.



SIGILLI

Sparsi nelle aree di gioco troverai dei sigilli, cioè delle pietre dotate di immensi poteri. Se vuoi attraversare con sicurezza i luoghi in cui ti trovi, ti conviene usarli con saggezza.

INFORMAZIONI SUI SIGILLI

I sigilli si trovano nelle aree di gioco fuori città. Hanno diversi effetti speciali su chi li porta e sui nemici circostanti. A volte, ne sono dotati anche i nemici. Puoi raccogliere e portare i sigilli da un luogo all'altro, ma torneranno nella loro posizione originaria quando lascerai l'area di gioco. I sigilli che sono stati restituiti possono però essere utilizzati in altre aree (p. 24).

Portata degli effetti

La portata degli effetti di un sigillo dipende dal luogo in cui è posato.

Portata degli effetti di un sigillo

Alicia porta il sigillo	Influisce sull'intero gruppo
Il nemico porta il sigillo	Influisce sull'intero gruppo nemico
Posato su un altare	Influisce su tutti i nemici nella zona (effetto di zona)
Posato su un guscio	Effetti neutralizzati

Quando ti trovi in una zona coperta dagli effetti di un sigillo, vedrai un avviso come quello nella figura più sotto. Puoi premere il tasto △ in ogni momento per verificare quali effetti dei sigilli sono presenti.

ICONE DEGLI EFFETTI DEL SIGILLO

- Effetto positivo per il portatore
- Effetto speciale
- Effetto negativo per il portatore
- Effetto neutro (non intrinsecamente positivo o negativo)
- G Effetto limitato al giocatore

Effetto sul gruppo
Portando un sigillo, questo influirà su tutto il gruppo.

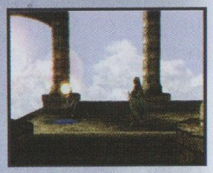
Effetto di zona (p. 24)
Un sigillo posato in un'area di gioco influirà su tutti i nemici nella zona.

Effetto sul nemico
Se un nemico porta un sigillo, questo influirà sul suo gruppo.

POSIZIONAMENTO DEI SIGILLI

Esistono tre tipi di luoghi che possono contenere un sigillo. Avvicinati ed esaminali per visualizzare il menu di posizionamento dei sigilli (vedi qui sotto). Puoi posare i sigilli su altari e gusci oppure restituirli in un altare o in una sorgente, al costo di una certa quantità di cristalli magici (p. 45).

ALTARE



Gli altari sostengono i sigilli. Un sigillo posato su un altare influirà sui nemici presenti nella zona. Dato che gli altari di tutto il mondo sono collegati da vene sotterranee, potrai utilizzarli anche per restituire i sigilli.

GUSCIO

Puoi posare i sigilli su un guscio ma, poiché non sono collegati alle vene sotterranee, gli effetti di zona non saranno attivi.

SORGENTE

Le sorgenti non possono sostenere i sigilli, ma possono essere utilizzate per restituirli alle vene sotterranee. I sigilli restituiti potranno essere recuperati nelle sorgenti di altre aree di gioco. Utilizzando le sorgenti con saggezza, potrai rendere meno pericoloso il viaggio attraverso zone di gioco anche lontane.

MENU DI POSIZIONAMENTO DEI SIGILLI

All'interno del menu di posizionamento dei sigilli potrai recuperare e restituire i sigilli, oltre a vedere i loro effetti di zona sulla mappa. Inoltre, puoi selezionare un sigillo e premere il tasto △ per leggerne una descrizione dettagliata.

Spiegazione del sigillo

Sigilli portati
Il nome dei sigilli portati in quel momento e il numero di cristalli magici necessari per restituirli (p. 45).

Sigilli posizionati
Il nome dei sigilli attualmente posati in quel punto e il numero di cristalli magici necessari per restituirli.

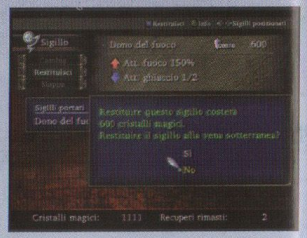
Recuperi rimasti
Il numero di sigilli che possono essere ancora recuperati dalle sorgenti di quell'area di gioco.

Cristalli magici posseduti

SCAMBIARE I SIGILLI

Puoi scambiare un sigillo che stai portando con uno posato su un altare o su un guscio. Posiziona il cursore sulla colonna Sigilli portati e premi il tasto ⊗ per scambiarli. Nelle sorgenti potrai anche recuperare i sigilli che hai restituito alle vene sotterranee.

RESTITUIRE I SIGILLI



Puoi restituire i sigilli alle vene sotterranee usando gli altari o le sorgenti. I sigilli che hai restituito potranno essere recuperati e usati in altre aree di gioco. Restituire un sigillo consuma un certo numero di cristalli magici.

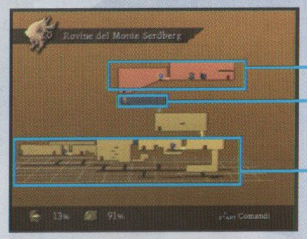
ATTENZIONE: quando un sigillo è stato restituito, potrai toglierlo e riprenderlo ogni volta che vuoi senza spendere altri cristalli magici.

MAPPA DELL'AREA

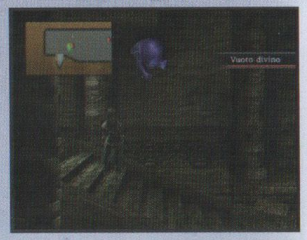
Puoi aprire la mappa dell'area di gioco (p. 21) e controllare la portata degli effetti di zona dei sigilli.

EFFETTI DI ZONA

Quando un sigillo è posato su un altare, i suoi effetti influiscono sulle zone attorno all'altare stesso. Se due sigilli sono posati su due altari, entrambi i loro effetti di zona saranno presenti. La portata degli effetti è però interrotta dai vuoti divini e dagli altari vuoti. Usa la mappa per verificare la presenza di zone di colori diversi, che indicano la portata degli effetti di zona e la posizione dei vuoti divini.



VUOTI DIVINI



Nelle aree di gioco incontrerai delle zone speciali dette vuoti divini. Fai attenzione quando le attraversi: non solo annulleranno gli effetti di zona, ma impediranno ad Alicia di scagliare fotoni.

menu principale

SPIEGAZIONE DEL MENU

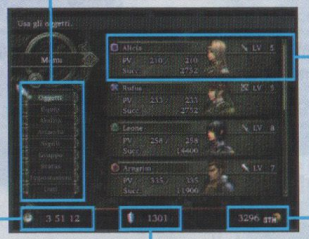
Premi il tasto SELECT nell'area di gioco o nella mappa del mondo per aprire il menu principale. Qui potrai accedere alle funzioni del gioco usando diversi menu.

Spiegazione del menu

Usa i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra per selezionare il menu da aprire.

Menu
Per informazioni su ciascun menu, consulta la sezione relativa in questo manuale.

Personaggi
Mostra le capacità (LV, PV), la classe (p. 29) e il tasto d'attacco di ciascun personaggio.



Tempo di gioco
Mostra il tempo totale di gioco da quando hai iniziato la partita.

Denaro
Mostra la quantità di denaro (OTH) in tuo possesso. Puoi procurarti del denaro sconfiggendo i nemici e vendendo oggetti alle armerie.

Cristalli magici
Indica il numero di cristalli magici in tuo possesso (p. 45). I cristalli magici sono utilizzati per restituire i sigilli (p. 24).

Oggetti	Pagina 26	Attacchi	Pagina 32	Status	Pagina 34
Equip	Pagina 27	Sigilli	Pagina 32	Impostazioni	Pagina 36
Abilità	Pagina 29	Gruppo	Pagina 33	Dati	Pagina 36

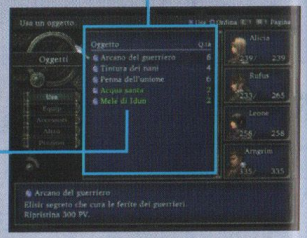
OGGETTI

Qui potrai vedere e usare i tuoi oggetti. Puoi comprare oggetti nelle armerie ma anche ottenerli nell'area di gioco, all'interno dei forzieri e sconfiggendo i nemici.

Lista degli oggetti
Tutti gli oggetti in tuo possesso e le loro quantità sono elencati qui. Premi i tasti L1 e R1 per sfogliare le diverse pagine.

ATTENZIONE: quando il cursore è in una lista, premi il tasto ● per riordinarla.

Nuovi oggetti
Gli oggetti che hai ottenuto recentemente sono indicati in verde.



MENU OGGETTI

Usa	Usa un oggetto. Selezionerai anche il personaggio su cui utilizzarlo.
Equip	Esamina le tue armi e armature. Posiziona il cursore su un oggetto e premi i tasti direzionali ⬅ e ➡ o usa la levetta analogica sinistra per vedere ulteriori informazioni.
Accessori	Esamina gli accessori. Posiziona il cursore su un oggetto e premi i tasti direzionali ⬅ e ➡ o usa la levetta analogica sinistra per vedere ulteriori informazioni.
Altro	Esamina oggetti speciali come gemme, ciondoli e materie prime utili per realizzare oggetti per clienti importanti.
Preziosi	Esamina gli oggetti preziosi.

ALCUNI ESEMPI DI OGGETTI

Ecco una breve lista di alcuni degli oggetti ed equipaggiamenti più utili che potresti trovare nel corso delle tue avventure.

OGGETTI DI CONSUMO

Arcano del guerriero	Ripristina 300 PV a un personaggio.
Tintura dei nani	Ripristina 300 PV all'intero gruppo.
Penna dell'unione	Rianima un personaggio in stato d'incoscienza (p. 49).
Elisir	Cura un personaggio da quasi ogni status alterato (p. 49).

EQUIPAGGIAMENTO

Spada lunga	Una spada comune fatta d'acciaio. Aumenta ATT (potenza degli attacchi fisici) di 6 punti.
Arco corto	Un comune arco piccolo. Aumenta ATT di 6 punti e PRE (precisione) di 2.
Corpetto di cuoio	Un'armatura di pelle conciata. Offre una buona protezione contro gli attacchi di elemento fulmine. Aumenta RFI (resistenza agli attacchi fisici) di 4 punti.
Celata	Un elmo aperto che lascia naso e mento scoperti. Aumenta RFI di 1 punto.
Stivali da lavoro	Gli stivali preferiti dai lavoratori. Aumentano RFI di 8 punti e RMA (resistenza magica) di 2.

ACCESSORI

Zanna di belva	La zanna affilata di un carnivoro. Aumenta PRE del 15%.
Gran cuore d'aquila	Un cristallo che contiene l'intensa forza vitale di un rapace. Aumenta ATT del 15%.
Cristallo nero	Una vita raminga, rilasciata dalla prigione del corpo. I livelli di condizione aumentano se colpiti da uno status alterato.

ALTRO

Gemma della fiamma	Una gemma che rilascia un attacco di fuoco contro un nemico.
Gemma del ghiaccio	Una gemma che rilascia un attacco di ghiaccio contro un nemico. Può infliggere Congelamento al nemico (p. 49).
Ciondolo antifuoco	Aumenta temporaneamente la resistenza alle magie di fuoco.

EQUIP

I personaggi possono portare fino a un massimo di nove armamenti e oggetti diversi: in mano (spazio dell'arma), in testa, sul corpo, su braccia e gambe e nei quattro spazi per gli accessori.

EQUIP

Scegli il personaggio di cui vuoi cambiare l'equipaggiamento ed entra nella relativa schermata. Seleziona quale spazio impostare e scegli l'oggetto che vuoi inserire dalla lista. In questa schermata, puoi premere i tasti L2 o R2 per alternare i diversi personaggi. Puoi anche premere il tasto △ per vedere le combinazioni di collegamenti necessarie per creare le abilità e i loro livelli di apprendimento (p. 29 per informazioni sulle abilità).

Capacità
Mostra i valori attuali delle capacità del personaggio selezionato (p. 34). Quando selezioni un oggetto, le capacità aumentate sono indicate in verde, mentre quelle ridotte appaiono in rosso.

Griglia dell'equipaggiamento
Mostra il colore e la runa degli oggetti nell'equipaggiamento. Ciascuna griglia dispone di nove spazi.

Equipaggiamento
Elenca gli oggetti nell'equipaggiamento. Le icone mostrano dov'è inserito un oggetto e il suo colore.

Selezionando un oggetto
Gli oggetti già presenti nell'equipaggiamento sono indicati in giallo.

Informazioni sulle abilità
Mostra gli effetti delle abilità. Inoltre indica le combinazioni di rune per l'equipaggiamento.

COLORI

Spade, archi e simili costituiscono le diverse categorie di equipaggiamento, ma gli equipaggiamenti possono anche essere classificati in base al loro colore: rosso, verde, blu o incolore.

COLLEGAMENTI

Quando inserisci degli equipaggiamenti dello stesso colore in spazi adiacenti, quella parte della griglia di equipaggiamento si illuminerà. Questo si definisce "collegamento" e migliorerà l'efficacia del tuo equipaggiamento. Inoltre, collegando le rune degli oggetti in determinate combinazioni, potrai creare delle abilità (p. 29).

Rendi tutto il tuo equipaggiamento di un solo colore e sarai ricompensato con un enorme aumento della sua efficacia.

RUNE

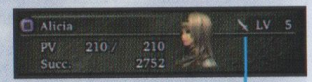
Gli oggetti dell'equipaggiamento di colore rosso, blu o verde sono anche dotati di una runa. Le rune sono legate alla creazione delle abilità. L'icona indica il tipo di runa.

Tipi di rune

Runa lacerante	Runa randello	Runa perforante	Runa della testa	Runa delle braccia
Runa delle gambe	Runa del corpo	Runa del fuoco	Runa del ghiaccio	Runa del fulmine
Runa della terra	Runa sacra	Runa delle tenebre	Runa della creazione	Runa d'attivazione
Runa d'allenamento	Runa della cura	Runa della resistenza	Runa della forza	Runa della debolezza

CLASSI

I personaggi appartengono a classi diverse e questo determina i loro attacchi in battaglia e il tipo di equipaggiamento che possono usare. La classe determina anche il raggio d'attacco di un personaggio (p. 40). L'icona sulla sinistra del livello di un personaggio ti indicherà la sua classe, oppure puoi consultare la voce Profilo all'interno del menu Status (p. 34).



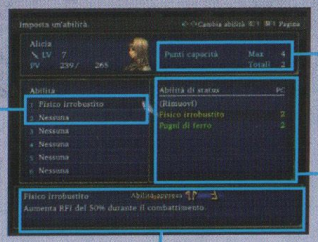
Classe

ABILITÀ

Le abilità sono dei poteri speciali che ti aiuteranno a vincere le battaglie. Prima di poter usare un'abilità, la dovrai impostare. Puoi aumentare il numero delle tue abilità combinando le rune degli oggetti nell'equipaggiamento e combattendo in battaglia.

IMPOSTARE LE ABILITÀ

Imposta le abilità che hai appreso. Devi impostare le abilità di un personaggio in funzione dei suoi Punti capacità. Selezionando un'abilità dovrai quindi valutare sia i PC del personaggio, sia il costo in PC dell'abilità stessa. Il numero di PC aumenterà in funzione del livello raggiunto dal personaggio.



Abilità impostate
Puoi impostarne fino a un massimo di sei.

PC (Punti capacità)
Mostra il massimo di PC del personaggio e la somma dei PC delle abilità già impostate.

Lista delle abilità
Mostra il nome delle abilità e il loro costo in PC. Le abilità già impostate sono indicate in giallo, mentre quelle ottenute recentemente appaiono in verde.

Informazioni sulle abilità
Mostra gli effetti dell'abilità e la combinazione di rune necessaria per crearla.

TIPI DI ABILITÀ

Le abilità sono divise nelle cinque categorie seguenti:

Abilità di status	Influiscono sulle capacità del personaggio (p. 34).
Abilità d'attacco	Attive quando un personaggio attacca un nemico.
Abilità di difesa	Attive quando un personaggio subisce l'attacco di un nemico in battaglia.
Abilità critica	Aumentano notevolmente i danni inferti ad alcuni nemici e le possibilità di infliggere un colpo critico.
Abilità di reazione	Attive in funzione delle azioni del personaggio.

IMPARARE LE ABILITÀ

Per imparare le abilità, devi creare determinate combinazioni di rune nel tuo equipaggiamento e vincere delle battaglie. Ecco come fare:

1. Creare un'abilità

Quando inserisci degli oggetti nell'equipaggiamento, le icone delle rune si illumineranno se le colleghi in alcune combinazioni (p. 29). Quando le rune sono illuminate, l'abilità è formata. Puoi verificare le combinazioni di rune che hai creato premendo il tasto △ nella schermata dell'equipaggiamento (p. 27).

* Creare un'abilità non significa che potrai usarla immediatamente. Dovrai prima impararla.

2. Imparare un'abilità

Ogni volta che vinci una battaglia con l'abilità in formazione, la sua percentuale di apprendimento aumenterà. Puoi vedere questa percentuale nella schermata dell'equipaggiamento, all'interno della finestra delle informazioni sulle abilità. Quando questo valore raggiunge il 100%, avrai appreso l'abilità.

* La percentuale di apprendimento aumenta solo se l'abilità è in formazione. Se cambi equipaggiamento e spezzi i collegamenti delle rune prima che l'abilità sia appresa, questa sarà disattivata e la sua percentuale di apprendimento non cambierà finché non la formerai di nuovo.

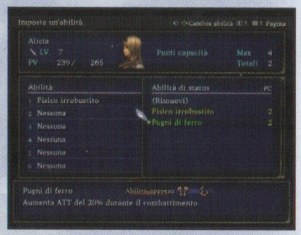
Le abilità in formazione sono indicate in giallo.

Continua a vincere in battaglia per imparare le abilità.

3. Impostare le abilità

Quando avrai imparato un'abilità, dovrai impostarla per poterla utilizzare.

ATTENZIONE: puoi impostare solo le abilità apprese. Le abilità in formazione non possono essere impostate.



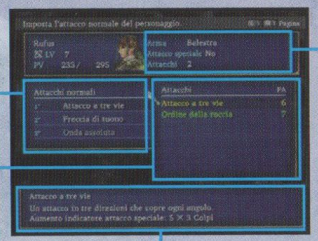
ATTACCHI E SIGILLI

Seleziona quali attacchi normali utilizzare in battaglia, e visualizza informazioni sui sigilli.

ATTACCHI

Cambia gli attacchi normali o le magie d'attacco che il personaggio usa in battaglia (p. 36). Seleziona e imposta gli attacchi nell'ordine che preferisci. Se in seguito vuoi modificare l'ordine degli attacchi, premi il tasto △.

Imposta gli attacchi
Qui potrai impostare tre attacchi normali o una magia d'attacco.



Dati dell'arma
Mostra l'arma attualmente presente nell'equipaggiamento del personaggio, l'attacco speciale o la Grande magia che offre (p. 45) e il suo numero di attacchi (p. 44).

Lista degli attacchi
Elenca gli attacchi disponibili e la quantità di PA che consumano (p. 38). Le tecniche già assegnate sono indicate in giallo, mentre le tecniche ottenute recentemente appaiono in verde.

Informazioni sull'attacco
Fornisce una descrizione dell'attacco e mostra l'aumento dell'indicatore d'attacco speciale quando il personaggio lo sferra (p. 45).

SIGILLI

Mostra quali sigilli stai portando in quel momento (p. 22) e informazioni sui sigilli che hai trasportato in precedenza.

* La voce Sigilli apparirà nel menu solo dopo che avrai trovato il tuo primo sigillo.

MENU DEI SIGILLI

Portati	Mostra i sigilli in tuo possesso, i loro effetti e il numero di cristalli magici necessari per restituirli. Premi il tasto ✕ o △ per vedere delle informazioni più dettagliate su di essi.
Lista	Mostra una lista dei sigilli che hai portato o restituito. Premi il tasto ✕ o △ per più informazioni. L'icona ● indicherà i sigilli che hai restituito.
Guida	Fornisce delle informazioni importanti sull'uso dei sigilli.

GRUPPO

Seleziona i membri per il gruppo e libera le anime degli einherjar che hanno raggiunto il livello richiesto (p. 50).

CONFIGURA

Cambia i membri e la formazione del tuo gruppo di battaglia. Per prima cosa seleziona il personaggio nel gruppo di battaglia che desideri spostare, quindi un altro personaggio per scambiarne le posizioni. Se porti il cursore su un membro del gruppo e premi il tasto △, apparirà una piccola icona G2. Questo consentirà a un secondo giocatore di aiutarti nei combattimenti (p. 43).

* Il leader del gruppo (assegnato al tasto ●) non può essere rimosso né assegnato al secondo giocatore.

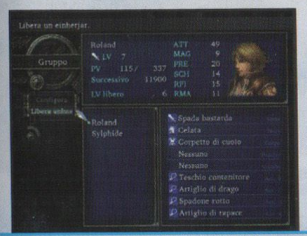
Gruppo di battaglia
I personaggi che parteciperanno ai combattimenti. A ciascun personaggio è assegnato un tasto del controller.

Sostituti
Elenco di personaggi che non partecipano ai combattimenti.

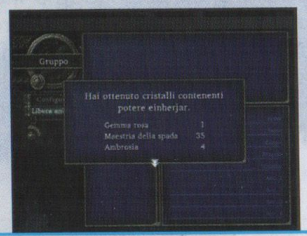
Icona G2
Indica il personaggio che sarà controllato in battaglia dal secondo giocatore.

LIBERA ANIMA

Questa opzione consente di liberare l'anima dei tuoi einherjar. Gli einherjar che liberi inizieranno una nuova vita come umani, ma ti lasceranno dei cristalli in grado di aumentare i livelli di capacità.



Puoi liberare solo gli einherjar che hanno raggiunto un certo livello.



Gli einherjar abbandoneranno il tuo gruppo, ma ti lasceranno dei cristalli del potere.

Ricorda che quando liberi un einherjar, perderai anche ogni oggetto che ha nell'equipaggiamento (esclusi gli accessori). Se però liberi un einherjar con oggetti particolarmente potenti, potrebbe lasciarti degli oggetti speciali oltre ai cristalli.

* Non puoi liberare un einherjar se in quel momento è presente nel tuo gruppo di battaglia o affetto da uno status alterato.

STATUS

Permette di vedere informazioni sugli alleati e le loro capacità.

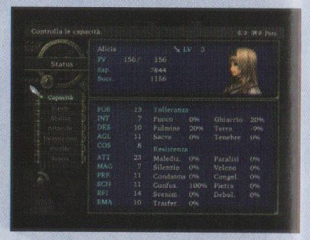
STATUS

Esamina le capacità dei tuoi alleati e mostra le loro biografie.

Capacità	Mostra nel dettaglio i livelli di capacità di ciascun personaggio.
Equip	Gli oggetti attualmente presenti nell'equipaggiamento (p. 27).
Abilità	Le abilità apprese (p. 29). Premi il tasto ⊗ per vedere informazioni più dettagliate su ciascuna di esse.
Attacchi	Elenca gli attacchi normali che il personaggio ha acquisito (p. 32). Premi il tasto ⊗ per vedere informazioni più dettagliate su ciascuno di essi.
Incantesimi	La lista delle magie normali e del menu magie che il personaggio ha acquisito (p. 48). Premi il tasto ⊗ per vedere informazioni più dettagliate su ciascun incantesimo.
Profilo	Informazioni sulla classe del personaggio, il sesso, l'età, la data di nascita e di morte.
Storia	Una breve biografia del personaggio.

CAPACITÀ

Le capacità di un personaggio indicano la sua potenza in battaglia. Puoi migliorare le capacità di un personaggio salendo di livello grazie ai punti esperienza ottenuti in battaglia, oppure mettendo nell'equipaggiamento degli oggetti che le migliorano.



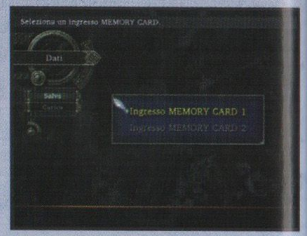
Capacità

LV	Indica il livello del personaggio. Il livello aumenta in funzione dei punti esperienza che il personaggio ottiene in battaglia.
PV	Indica i punti vita del personaggio. Questo valore si riduce ogni volta che subisce un attacco in battaglia. Quando raggiunge lo zero, il personaggio perde coscienza (p. 49).
Esp.	Indica i punti esperienza accumulati del personaggio. Otterrai punti esperienza vincendo i combattimenti. Il personaggio salirà di livello quando avrà accumulato un determinato numero di punti esperienza.
Succ.	Numero di punti esperienza richiesti per raggiungere il livello successivo.
FOR	Forza del personaggio. Influisce sul potere d'attacco.
INT	Intelligenza del personaggio. Influisce sull'uso degli incantesimi.
DES	Destrezza del personaggio. Influisce sulla precisione degli attacchi.
AGL	Agilità del personaggio. Influisce sulla capacità di schivare gli attacchi nemici.
COS	Costituzione del personaggio. Influisce sulla capacità di resistere agli attacchi.
ATT	Potere d'attacco fisico. Più questo valore è elevato, più i danni inferti all'obiettivo saranno consistenti.
MAG	Potere magico. Più questo valore è elevato, più gli incantesimi saranno potenti.
PRE	Precisione degli attacchi. Più questo valore è elevato, più sarà probabile che il personaggio colpisca l'obiettivo e infligga un colpo critico.
SCH	Capacità di evitare gli attacchi nemici. Più questo valore è elevato, più il personaggio sarà abile nello schivare attacchi e colpi critici.
RFI	Capacità di difendersi dagli attacchi fisici. Più questo valore è elevato, più il personaggio sarà in grado di limitare i danni quando subisce un attacco fisico.
RMA	Capacità di difendersi dagli attacchi magici. Più questo valore è elevato, più il personaggio sarà in grado di limitare i danni quando subisce un attacco magico.
Tolleranza	Capacità del personaggio di resistere agli attacchi elementali (p. 47). Più questo valore è elevato, più il personaggio sarà in grado di limitare i danni quando subisce un attacco di quell'elemento.
Resistenza	Capacità del personaggio di resistere agli status alterati (p. 49). Più questo valore è elevato, più possibilità avrà il personaggio di evitare quello status alterato.

IMPOSTAZIONI E DATI

IMPOSTAZIONI

Cambia varie impostazioni dell'ambiente di gioco. Questo menu è anche accessibile tramite il menu del titolo (p. 8).



DATI

Questa opzione ti consente di salvare o caricare i progressi della tua partita.

Salva

Seleziona un file sulla memory card per salvare la partita in corso. Questa funzione è accessibile solamente all'interno della mappa del mondo (p. 18) o se sei in contatto con un punto di salvataggio (p. 17).

Carica

Seleziona un file sulla memory card per caricare una partita salvata.

combattimenti

MOVIMENTI

Inizierai uno scontro quando entrerai in contatto con un mostro o lo colpirai nell'area di gioco.

Movimenti in battaglia

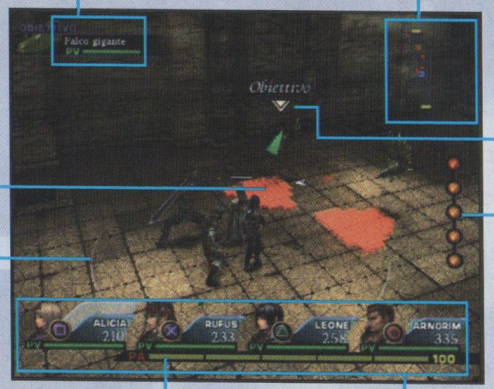
I combattimenti si svolgono su campi di battaglia in cui potrai muovere il leader del tuo gruppo. Il tempo sul campo di battaglia scorre in funzione delle azioni compiute dai membri del tuo gruppo. Se non ne compi alcuna, il tempo rimarrà fermo e i nemici non interverranno.

Puoi utilizzare la levetta analogica destra per controllare la visuale e posizionarla come preferisci. Premi il tasto L1 per portare la visuale sullo stesso angolo visivo del leader del tuo gruppo. Tieni premuto il tasto L1 e sia il leader sia la visuale saranno rivolti verso l'obiettivo.

Radar
Il radar indica la posizione dei membri del gruppo e dei nemici. Premi il tasto R2 per cambiare la sua visuale. Le icone del tuo leader e di quello nemico sono circondate da un quadrato.

Alleato
Nemico
Raggio d'attacco nemico
Punto di fuga (p. 40)

Informazioni sull'obiettivo
Nome e indicatore dei PV dell'obiettivo. L'icona gialla segnala il leader nemico.



Icona dell'obiettivo
L'obiettivo indica il nemico che sarà attaccato se premi i tasti di attacco.

Raggio d'attacco nemico
(p. 41)

Indicatore di durata
(p. 40)

Raggio d'attacco
(p. 40) Indica l'area all'interno della quale il gruppo può sferrare gli attacchi normali. Il raggio d'attacco cambia colore quando un nemico entra al suo interno.

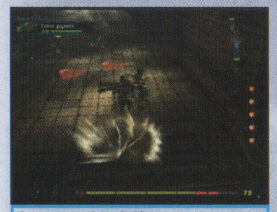
Indicatore dei PA (Punti Azione)
Indica il livello di PA.

Dati del gruppo
Mostra i livelli di PV e i tasti di attacco del tuo gruppo. Il personaggio su sfondo bianco è il tuo leader. Questo colore cambierà se dividi il gruppo (p. 40).
Un'icona di status alterato apparirà accanto a un personaggio affetto da Veleno, Silenzio, Maledizione, Confusione o Debolezza (p. 49).

Direzione in cui è rivolto il tuo leader
Direzione del nemico (obiettivo attuale)
Direzione del leader nemico

PA (PUNTI AZIONE)

L'indicatore dei PA rappresenta le azioni a disposizione del gruppo. Ognuna delle azioni indicate più sotto consuma PA. Hai a disposizione un massimo di 100 PA. Attacchi e incantesimi hanno un costo in PA collegato alla tecnica usata, mentre usare gli oggetti e scattare ne consumano una quantità fissa.



Scattare (p. 39)

Attaccare (p. 41)

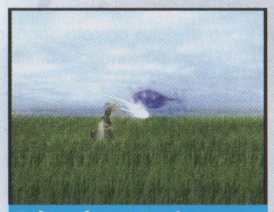
Usare oggetti/magie (p. 47)

RECUPERARE PA

Recuperi PA quando cammini, quando subisci un attacco e quando sconfiggi un nemico. Puoi anche recuperare PA tenendo premuto il tasto L3 senza rilasciarlo, ma nel frattempo non potrai muoverti né agire, quindi fai attenzione agli attacchi nemici!

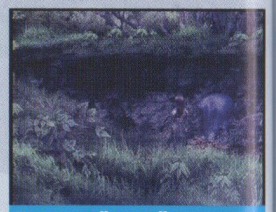
PA all'inizio del combattimento

Il livello iniziale di PA varia in funzione di come è iniziato lo scontro.



Colpendo un nemico
Lo scontro inizia con 100 PA.

Toccando un nemico
I PA iniziali variano fra 0 e 100 (valore casuale).



Toccato alle spalle
Lo scontro inizia con 0 PA.

MOVIMENTI

Usa la levetta analogica sinistra per controllare i movimenti del leader del gruppo. Gli altri membri lo seguiranno automaticamente.

SCATTO

Puoi scattare premendo il tasto R1. Sferra un attacco subito dopo uno scatto per "annullarlo" (p. 41). In questo modo eviterai di essere temporaneamente vulnerabile all'arrivo. Puoi controllare la distanza dello scatto in funzione del tempo di pressione del tasto R1.

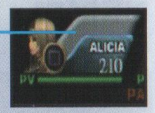
Distanza di scatto

Breve	Premi brevemente il tasto R1.
Intermedia	Premi due volte il tasto R1 rapidamente.
Lunga	Premi senza rilasciare il tasto R1.

CAMBIARE IL LEADER

Premi i tasti direzionali → o ← per cambiare il tuo leader.

Indicazione del leader
Il leader è indicato da uno sfondo bianco.



PUNTA AL LEADER NEMICO!

Ogni gruppo nemico ha un proprio leader: sconfiggilo e vincerai la battaglia. Il leader è più forte degli altri nemici, ma concentrare gli attacchi su di lui è il modo più rapido per vincere. La freccia arancione indica la posizione del leader nemico. Puoi anche riconoscerlo dall'indicatore dei PV di colore giallo.

MOVIMENTI DEL GRUPPO

Puoi dividere il tuo gruppo in una squadra rossa e in una blu premendo i tasti direzionali ↑ o ↓. Premi i tasti direzionali ← o → per guidare una squadra diversa. I personaggi delle diverse squadre possono agire indipendentemente: dividere il gruppo è quindi un ottimo modo per accerchiare il nemico e vincere rapidamente.

Lo sfondo bianco indica il gruppo che stai guidando.

Controllando le squadre in modo separato, puoi eliminare i nemici più rapidamente.

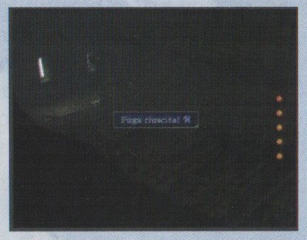
INDICATORE DI DURATA

L'indicatore di durata sulla destra dello schermo si ridurrà gradualmente con lo scorrere del tempo in battaglia. Quando vinci un combattimento, il numero di cristalli magici che riceverai sarà proporzionale al suo valore (p. 45).

RITIRATA

Le zone segnate in giallo sul radar indicano i punti di fuga. Queste consentono ai tuoi personaggi di fuggire dalla battaglia. A volte, il tentativo di fuga potrebbe fallire. In questo caso, il tuo indicatore dei PA si ridurrà a zero e sarai temporaneamente incapace di attaccare.

Punto di fuga



RAGGIO D'ATTACCO

Il cerchio che circonda i personaggi indica il loro raggio d'attacco. Quando un nemico entra al suo interno, sulla sua testa apparirà l'icona Obiettivo e potrai sferrare degli attacchi contro di lui.

Obiettivo disponibile per l'attacco

Raggio d'attacco

ATTACCARE

Se un nemico è nel tuo raggio d'attacco e premi i tasti ○, △, ✕, o □ la schermata passerà alla visuale di attacco (p. 42). Oltre a sferrare gli attacchi normali, puoi aprire il menu di battaglia e usare gli incantesimi o gli oggetti che contiene (p. 47).

* Anche se un nemico è nel tuo raggio d'attacco, la conformazione del terreno potrebbe impedirti di colpirlo. Solo i personaggi i cui tasti lampeggiano nella parte bassa della schermata di battaglia sono in grado di colpire l'obiettivo.

I tasti d'attacco iniziano a lampeggiare quando un nemico entra nel raggio d'attacco.

Premi i tasti di attacco per colpire il nemico! La schermata passerà alla visuale d'attacco.

SCEGLIERE UN OBIETTIVO

Premi il tasto L2 sul campo di battaglia per entrare nella modalità di scelta obiettivo. Usa i tasti direzionali per scegliere un obiettivo e premi il tasto ✕ per confermarlo. A seconda del combattimento, potrai anche selezionare oggetti o ostacoli come obiettivi.

* Non puoi selezionare nemici fuori dalla visuale come obiettivi.

Raggio d'attacco nemico

RAGGIO D'ATTACCO NEMICO

La zona in rosso indica il raggio d'attacco del nemico. Il suo colore diventerà più scuro e inizierà a lampeggiare quando il nemico è pronto a colpire, ma il raggio d'attacco non lampeggerà se il nemico non vede il tuo gruppo.

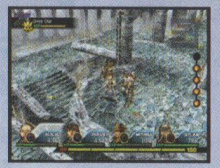
ATTACCHI NEMICI

Se uno dei tuoi personaggi entra in un raggio d'attacco nemico mentre lampeggia, quel personaggio sarà attaccato. Puoi tuttavia usare lo scatto per attraversare la zona senza farti attaccare.

Se un personaggio si trova nel raggio d'attacco nemico lampeggiante...

il nemico lo attaccherà e i suoi colpi infliggeranno dei danni al personaggio.

IL CAMPO DI BATTAGLIA



La geografia del campo di battaglia può variare in funzione dell'area di gioco. Alcuni campi di battaglia si sviluppano su diversi livelli, mentre altri sono ostruiti da oggetti e corridoi. Prima di gettarti nella mischia, assicurati di sapere dove sono tutti i nemici e studia il tuo percorso con cura.

ATTACCHI

Quando sferri o subisci un attacco nemico, la schermata passerà alla visuale d'attacco. Premi il tasto relativo per far sferrare un attacco da un tuo personaggio.

VISUALE D'ATTACCO

Quando i personaggi sferrano degli attacchi, la schermata passerà a una visuale laterale dell'azione.

Indicatore di durata (p. 40)

Dati del gruppo
Indica quale tasto corrisponde a ciascun personaggio del tuo gruppo. L'icona del tasto sarà più scura se un personaggio non può attaccare.

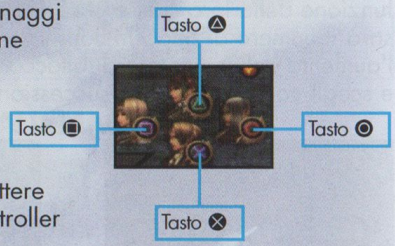
Indicatore di attacco speciale (p. 45)
Serve per sferrare gli attacchi speciali. Aumenta con ogni colpo consecutivo inferto al nemico.

Indicatore dei PV
Mostra i PV rimasti al nemico o al tuo alleato sotto attacco.

Indicatore dei PA
Indica i PA totali (p. 38). Ciascun attacco ne ridurrà la lunghezza.

COMBATTERE CON DUE GIOCATORI

Puoi affidare il controllo di alcuni personaggi a un secondo giocatore usando l'opzione Gruppo nel menu principale (p. 33). Il secondo giocatore controllerà allora gli attacchi di quei personaggi, mentre il primo giocatore continuerà a controllarne gli spostamenti. Per combattere con due giocatori ti serviranno due controller analogici (DUALSHOCK®2), collegati all'ingresso controller 1 e all'ingresso controller 2.



ATTACCARE

I tasti ○, ×, △ e □ sono assegnati individualmente ai membri del gruppo. Premi il tasto relativo per far sferrare a quel personaggio un attacco contro l'obiettivo nemico. Puoi premere il tasto nuovamente per attacchi ripetuti e combinarli con quelli sferrati da altri personaggi del gruppo.

NUMERO DI ATTACCHI

Le armi nell'equipaggiamento di un personaggio consentono un certo numero di attacchi. In combattimento, potrai sferrare un numero di attacchi pari a quello dell'arma. Ricorda che l'arma nell'equipaggiamento non influisce sul numero di attacchi sferrati dai personaggi di classe stregone (p. 29).

ATTACCARE LE PARTI NEMICHE

Attaccare e recidere alcune parti del nemico influisce su aspetti come la modalità break o gli oggetti che puoi ottenere (p. 26). La parte nemica attaccata dipende dall'attacco o dalla magia utilizzata.

La parte che colpisci si illumina.

I tempi giusti per colpire

La velocità e la potenza dei colpi inferti dai tuoi personaggi varia in funzione della loro classe e delle tecniche di attacco (p. 42). Maggiore sarà il numero di attacchi consecutivi inferti al nemico, maggiore sarà l'aumento dell'indicatore di attacco speciale. Segui attentamente l'azione e scegli con cura tempi e successione degli attacchi.

I guerrieri leggeri possono infliggere attacchi rapidi e ravvicinati.

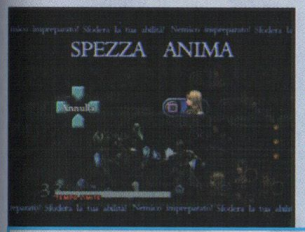
Occorre tempo per pronunciare gli incantesimi, ma possono scatenare una serie di effetti devastanti.

ATTACCHI SPECIALI E GRANDI MAGIE

Gli attacchi speciali e le Grandi magie sono delle tecniche estremamente potenti disponibili solo con alcune armi. Il tipo di attacco varia in funzione del personaggio. Infliggendo una serie di attacchi consecutivi, aumenterai il livello dell'indicatore di attacco speciale. Quando raggiungerà 100, la scritta SPEZZA ANIMA apparirà sullo schermo. Per sferrare un attacco, premi un tasto assegnato a un personaggio che dispone di attacchi speciali.

Indicatore di attacco speciale

L'indicatore aumenta per ogni colpo consecutivo inferto e decresce se l'attacco si interrompe.



Quando l'indicatore raggiunge 100, premi il tasto di attacco entro il tempo limite.

L'attacco speciale è sferrato! L'indicatore di attacco speciale inizia di nuovo a salire.

COMBINAZIONI AEREE E CRISTALLI MAGICI

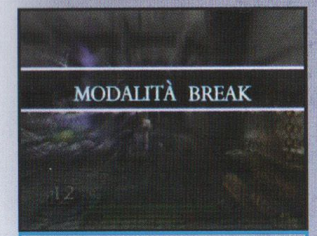
Puoi guadagnare cristalli magici extra scagliando un nemico in aria con un attacco per poi colpirlo al volo con altri attacchi. I cristalli magici sono utilizzati per restituire i sigilli (p. 24) e forniscono punti esperienza extra alla fine del combattimento.

MODALITÀ BREAK

Se concentri i tuoi attacchi su una parte del corpo del nemico, potresti entrare in modalità break quando la spezzi. Questo ti consentirà di continuare ad attaccare per un breve periodo senza consumare PA.

Indicatore di modalità break

Puoi continuare ad attaccare finché l'indicatore non si esaurisce.



Attacca sempre la stessa parte del mostro finché non la spezzi. Entrerai in modalità break!

Dimentica i PA! Continua ad attaccare più velocemente che puoi.

RECIDERE UNA PARTE NEMICA

Molti mostri portano armi o armature su diverse parti del corpo. Se recidi quelle parti, il nemico avrà meno probabilità di combattere efficacemente. Distruggendo parti del corpo dei nemici riceverai anche degli oggetti extra.

Oggetto ottenuto

GEMME VIOLA E ACCANIMENTO

Se continui ad accanirti su un nemico sconfitto, puoi ottenere delle gemme viola e aumentare l'indicatore di PA.

Gemma viola

MENU DI BATTAGLIA

Entra nel menu di battaglia per usare oggetti, scagliare incantesimi o cambiare armi.
Conoscere la funzione svolta dagli elementi ti aiuterà negli scontri più difficili.

MENU DI BATTAGLIA

Premi il tasto SELECT per richiamare il menu di battaglia. Scegli un personaggio premendo i tasti direzionali ← o → o muovendo la levetta analogica sinistra, premi ↑ e ↓ per scegliere una voce e premi il tasto ⊗ per completare la selezione. Ricorda che quando userai un oggetto, un incantesimo o cambierai armi, apparirà un'icona MENU d'avviso e non sarai in grado di accedere al menu di battaglia per un breve periodo. Il menu riapparirà dopo che sarà trascorso un determinato tempo di battaglia (tempo trascorso quando ti muovi o combatti).

Effetti dei sigilli
Gli effetti dei sigilli che influiscono sul tuo gruppo e sui nemici. Premi il tasto △ per mostrare o nascondere le informazioni.

Menu di battaglia
Le opzioni non disponibili del menu appaiono in rosso.

OGGETTI

Usare gli oggetti consuma 15 PA. Scegli un oggetto dalla lista e posiziona il cursore sul personaggio che ne riceverà gli effetti.

* Non puoi selezionare personaggi troppo distanti.

MAGIA

Scegli un incantesimo dalla lista e posiziona il cursore sul personaggio che ne riceverà gli effetti. Il consumo di PA varia in funzione dell'incantesimo.

* Non puoi selezionare personaggi troppo distanti.

RIARMA

Scegli una nuova arma dalla lista.

ELEMENTI

Gli elementi sono degli effetti aggiuntivi associati ad alcune armi e magie. Esistono quattro elementi naturali, affiancati da due elementi magici.
Elementi opposti aumentano i danni inferti da un attacco. Ad esempio: gli attacchi di ghiaccio infliggono seri danni agli obiettivi di fuoco, mentre gli attacchi di fuoco sono molto efficaci contro gli obiettivi di ghiaccio. Scopri l'elemento del nemico per sfruttare i suoi punti deboli.

Gli elementi naturali:

FUOCO ⟷ GHIACCIO
FULMINE ⟷ TERRA

Gli elementi magici:

SACRO ⟷ TENEBRE

LA MAGIA

Magie del menu

Puoi pronunciare molti incantesimi come magie d'attacco, ma altri sono accessibili solo dal menu di battaglia. Queste "magie del menu" hanno una portata maggiore rispetto alle normali magie d'attacco e possono essere usate per curare gli alleati o scagliate contro avversari multipli.

* Quando utilizzi una magia del menu per attaccare un nemico, lo schermo non passerà alla visuale d'attacco.

Elementi e magie

Gli incantesimi hanno caratteristiche diverse in funzione del loro elemento.

Fuoco	La potenza dipende dalla MAG di chi attacca e dalla RMA del bersaglio.
Ghiaccio	La potenza dipende dal livello di chi attacca. La RMA del bersaglio ha scarso peso.
Terra	Nessun punto debole o di forza in particolare: una magia standard.
Fulmine	I danni inferti sono limitati, ma ha una probabilità maggiore di infliggere un colpo critico.
Sacro	La potenza dipende dalla MAG di chi attacca e dalla RMA del bersaglio.
Tenebre	La potenza dipende dal livello di chi attacca. La RMA del bersaglio ha scarso peso.

STATUS ALTERATI, RISULTATI DELLA BATTAGLIA

Diamo uno sguardo alle alterazioni di status che gli attacchi nemici possono infliggere al tuo gruppo e alle informazioni fornite alla fine di un combattimento.

STATUS ALTERATI

Esistono due tipi di status alterati.

Status di combattimento

Sono status alterati che influiscono sui personaggi solo in battaglia. Possono essere curati da alcuni oggetti o incantesimi o dal trascorrere del tempo.

	Confusione	La vittima è temporaneamente confusa e incapace di agire.
	Paralisi	La vittima è temporaneamente paralizzata e incapace di muoversi.
	Pietra	La vittima è temporaneamente pietrificata e incapace di muoversi.
	Svenimento	La vittima ha una temporanea perdita di coscienza ed è incapace di muoversi.
	Congelamento	La vittima è temporaneamente congelata e incapace di muoversi.
	Trasferimento	La vittima è trasferita fuori dal campo di battaglia e non è in grado di partecipare allo scontro.

Status che rimangono a fine battaglia

Sono status alterati che influiscono sui personaggi anche dopo la battaglia. Possono essere curati da alcuni oggetti o incantesimi.

	Veleno	La vittima è avvelenata e perde PV a intervalli regolari finché non è curata.
	Silenzio	La vittima è ammutolita e incapace di usare qualsiasi magia.
	Maledizione	La vittima è maledetta e incapace di cambiare qualsiasi equipaggiamento.
	Debolezza	La vittima è indebolita e incapace di recuperare PV.
	Incoscienza	Quando i PV scendono a zero, la vittima cade in stato di incoscienza. I personaggi in queste condizioni non possono combattere.

RISULTATI DELLA BATTAGLIA

Quando il leader nemico è sconfitto, la battaglia termina e i risultati appaiono sullo schermo. Qui puoi vedere l'esperienza e gli OTH (la valuta del gioco) ottenuti nella battaglia. Riceverai anche dei punti di esperienza extra in funzione del numero di cristalli magici ottenuti. Inoltre, riceverai una notifica se uno dei membri del tuo gruppo è salito di livello o ha ottenuto delle nuove tecniche.

Game Over

La partita termina quando ogni membro del tuo gruppo è afflitto da Pietra, Paralisi, Congelamento, Trasferimento oppure è in stato di incoscienza.

termini del gioco

VALCHIRIE

Sono le tre dee del destino. Hanno ricevuto il potere di raccogliere le anime dei morti e trasferirle nel Valhalla per metterle al servizio di Odino, il loro signore. I mortali conoscono le valchirie sotto molti nomi, come ad esempio Vergine Guerriera o Paladina dei caduti. Due valchirie non dovrebbero mai esistere contemporaneamente su Midgard, ma il risveglio di Silmeria ha infranto questa antica legge.

EINHERJAR

Un'anima umana, spogliata del proprio corpo. Gli einherjar sono umani le cui anime sono state raccolte in punto di morte dalle valchirie. Molte di queste anime sono racchiuse all'interno di Silmeria e quindi nel corpo che condivide con Alicia.

ASGARD

Il mondo degli Aesir, governato da Odino. Gli Aesir sono in conflitto con una stirpe di loro simili, i Vanir. Gli Aesir talvolta intervengono su Midgard per preservare l'ordine dell'universo.

MIDGARD

Il mondo in cui vivono gli umani. È un luogo martoriato da guerre, carestie e malattie, in cui il gelido tocco della morte non è mai troppo lontano. A volte gli dei intervengono per trasformare Midgard, ma il regno di Dipan si sta preparando per combatterli e resistere a queste interferenze.

ODINO

Odino è il più importante degli dei e governa dal suo trono nel Valhalla. Ha ordinato alle valchirie di raccogliere le anime dei guerrieri per prepararsi al Ragnarok, la grande guerra alla fine dei tempi.

HRIST

La maggiore delle tre dee del destino. È alla ricerca di Silmeria, la sua sorella traditrice, su ordine di Odino. Per riportare lo spirito di Silmeria al Valhalla è pronta a distruggere Alicia, l'umana che la racchiude.

LENNETH

La seconda delle tre dee del destino. Come Silmeria, il suo spirito è sigillato da qualche parte nel mondo degli uomini.

Coordinatore QA tedesco
Stefanie Jahn
Team QA tedesco
Michael Becker
Maik Kleinschmidt
René Paulesich
Coordinatore QA italiano
Dario de Cesare
Team QA italiano
Mauro Braghieri
Gaetano Fabozzi
Simone Della Fornace
Roberto Torella
Coordinatore QA spagnolo
Píndaro Vargas
Team QA spagnolo
Gilda Fabozzi
Óscar Pereira Fraga
Pedro Núñez Bernal
David Samhan Arias
Editor europei
Alessandro Bovenzi
Stefanie Deinet
José Gallego
Erwan Jegouzo

Manager logistica
Toby Coleman
Assistente marketing e PR
Raúl Nieto García
Coordinamento marketing internazionale
Tomoko Nunomura
Manager PR Regno Unito
Alex Huhtala
Consumer PR
Charlotte Fraczek
Manager comunicazioni marketing
Stéphanie Journau
Direzione marketing europeo
David Dyett
Direzione marketing, coordinazione di progetto
Makoto Kotaka
Vice presidente senior vendite e marketing
Michael Sherlock
Presidente e responsabile operativo
John Yamamoto

Ringraziamenti
Andi Ewington
(A Creative Experience)
Jo Wain
(A Creative Experience)
Tony Hinds (SCEE)
Jim Smith (SCEE)
Yuko Tomizawa
e tutto il personale di Square Enix Ltd...

UNICON PRODUCTS INC.
Coordinamento
Naoko Omori
Atsushi Suzuki
Traduttore francese
Jean Queyroy
Traduttore tedesco
Fabian Wada
Traduttore italiano
Alain Dellepiane
Traduttore spagnolo
Maria Rosich Andreu

garanzia

REGISTRAZIONE ONLINE

SQUARE ENIX®

TUTTO QUESTO NON È ABBASTANZA PER TE?

PER GODERE FINO IN FONDO DELL'UNIVERSO SQUARE ENIX, REGISTRATI ONLINE SUL NOSTRO SITO

www.square-enix.com/eu/reg/

RICEVERAI INFORMAZIONI SULLE ULTIME USCITE, AVRAI ACCESSO ALL'ESCLUSIVA FANZONE E POTRAI PARTECIPARE A NUMEROSI CONCORSI CON FANTASTICI PREMI!

PERCHÉ ASPETTARE? REGISTRATI SUBITO, E AVRAI L'OCCASIONE DI VINCERE GADGET ESCLUSIVI!

La partecipazione ai concorsi è gratuita, e non è richiesto acquistare prodotti Square Enix.

SERVIZIO DI ASSISTENZA

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto. Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero: 02/4130345. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19. È possibile accedere al servizio di assistenza online compilando il form presente in:

http://www.halifax.it/assistenza.htm
oppure scrivendo una mail a: **supporto@halifax.it**

KOCH MEDIA

PER LA SVIZZERA

Informazioni tecniche: **assistenza@deepsilver.net**

C'È ABBASTANZA FANTASIA NELLA TUA VITA?

PUOI AVERE IL MEGLIO DI SQUARE ENIX® IN VERSIONE PLATINUM

FINAL FANTASY® X

FINAL FANTASY® X-2

KINGDOM HEARTS

KINGDOM HEARTS II

DRAGON QUEST®

PlayStation.2 WWW.SQUARE-ENIX.COM SQUARE ENIX.

© SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati. KINGDOM HEARTS: © Disney.
DRAGON QUEST: © 2004-2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Tutti i diritti riservati.
"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment.

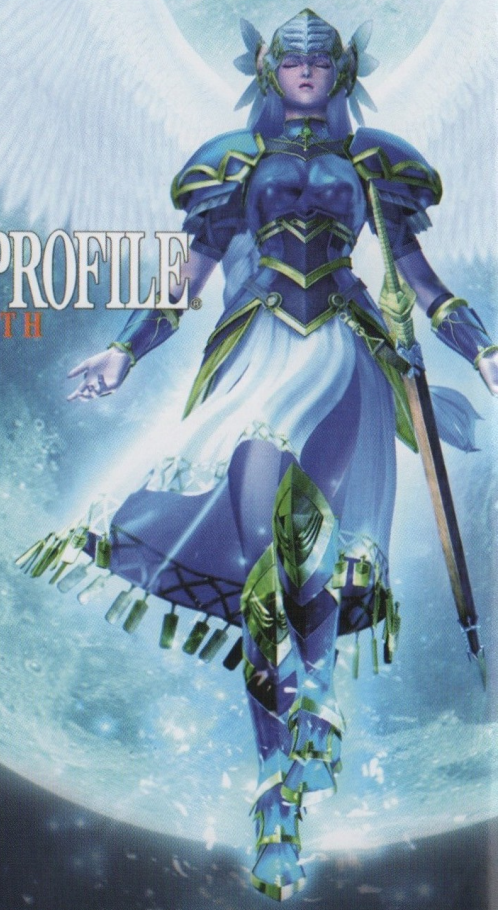
Customer Services Numbers

- **Australia** — **1300 365 911**
  Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** — **0820 500 535**
  0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** — **011 516 406**
  Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** — **33 26 68 00**
  Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** — **0600–411911**
  17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** — **0820 31 32 33**
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** — **00321 0678 2000**
  Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** — **0818 365065**
  All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** — **09 971170**
  Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** — **848 82 83 84**
  Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** — **21 344700**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** — **0495 574 817**
  Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** — **09 415 2447**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** — **820 75 050**
  Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** — **707 23 23 10**
  Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** — **902 102 102**
  Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** — **08 587 822 40**
  Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85**
  rif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** — **08705 99 88 77**
  ational rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

VIVI L'ESPERIENZA DI GIOCO SUPREMA SULLA TUA PSP™

VALKYRIE PROFILE®
LENNETH



SQUARE ENIX®
www.square-enix.com
Pubblicato da Square Enix Ltd.

12+
www.pegi.info

WWW.VALKYRIEPROFILE.IT

© 1999, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati. / Sviluppato da tri-Ace Inc. / Character design : PRODUCTION I.G LENNETH, VALKYRIE PROFILE, SQUARE ENIX e il logo SQUARE ENIX sono marchi registrati o marchi di Square Enix Co., Ltd.

PSP™
PlayStation®Portable

SLES - 54647

"PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati.

5060121821859